LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation®2 e PSone®

SUPER CONSOLE

Ring of Red

La **SIMULAZIONE STRATEGICA** di Konami dispiega le sue truppe su **PLAYSTATION2**

Silent Hill **2**
[intervista agli sviluppatori]

Devil May **Cry**
[provato]

Formula One 2001
Quake III Revolution
Kaze no **Klonoa 2** • **Kessen** II
MDK2 Armageddon • **Crazy** Taxi
World Soccer **Winning Eleven 5**
Biohazard **Code: Veronica** Complete
[recensiti]

Gruppo Editoriale FUTURA
MAGGIO 2001
81
ISSN 1126-3652
Lire 7.900
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

ARE YOU READY?

Freestyle Scooter™

THAT'S KOOL!

Half-pipe, flip, grind, jumps, tricks: un altro pianeta?
Sì ma solo finchè si rimane in equilibrio sul monopattino e non si allentano i riflessi...

IN PARTNERSHIP WITH

m-cro skate scooter

SnoCross™ CHAMPIONSHIP RACING

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP™

MIGLIAIA DI MOSSE

"Un acquisto obbligato per gli amanti dei picchiaduro estremamente tecnici e profondi: IMPRESSIONANTE."
Nextgame, Gennaio 2001

NON PERDETE IL CONTROLLO...

Indossate occhiali, casco e scegliete la vostra motoslitta originale YAMAHA per lanciarvi sulla neve a velocità folle!

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft S.p.A.
e-mail: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it

3D Planet S.p.A.
www.3dplanet.it

CRAVE ENTERTAINMENT
www.cravegames.com

Dreamcast

PlayStation™

© 2000 Shaba Games LLC - Ultimate Fighting Championship Logo are either trademarks or registered trademarks of Semaphore Entertainment Group in the U.S and other countries - Sno Cross Championship Racing © 2000 UDS.

gameON Magazine.
Il mondo dei videogiochi, visto da vicino.

Quando c'è in gioco l'informazione, la competenza non è un gioco. **gameON Magazine** è il nuovo punto di riferimento della Rete per notizie, anteprime, recensioni, approfondimenti e speciali sul mondo dei videogiochi per PC e console. **gameON Magazine**, l'informazione pixel dopo pixel.

www.gameon.it

game ON

in questo**numero** 81

SUPER CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DREZIONALE
VIA XXV APRILE, 39 - 20091 BRESSO (MI)
TEL. 02/665261 - FAX: 02/66526222
http://www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Marco Ravetto, Massimo Rovatti, Stefano Russo e Primoz Skulj.

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione
SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE, 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura:
Tel. 02/66526286
ABBONAMENTI
Gruppo Futura SpA c/o Freepping srl
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro-Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 09:00-13:00/14:00-18:00)
Fax: 055/3204290
E-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti devono essere effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - Via bettola, 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Play* - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a.
Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo del numero L.7.900. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Devil May Cry 022

Silent Hill 2 018

Commandos 2 026

Gran Turismo 3 A-Spec 030

Herdy Gerdy 032

Ring of Red 040

Kessen II 046

BioH. Code: Veronica C. 042

Winning Eleven 5 060

Crazy Taxi 068

ANTEPRIME

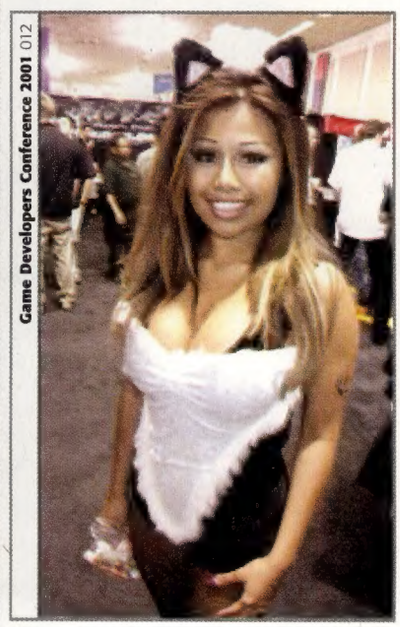
034 Ace Combat 4
026 Commandos 2
033 Crash Bandicoot: the Wrath of Cortex
022 Devil May Cry
030 Gran Turismo 3 A-Spec
032 Herdy Gerdy
028 Heroes of Might and Magic
036 Maken Shao
036 Robin Hood: Defender of the Crown
018 Silent Hill 2

RECENSIONI

058 Army Men: Sarge's Heroes 2
042 Biohazard Code: Veronica Complete
073 Championship Motocross 2001 FRC
068 Crazy Taxi
064 ESPN National Hockey Night
066 ESPN NBA 2Night
074 Evil Dead
070 Formula One 2001
059 Guitar F. 3rd Mix & Drummania 2nd Mix
063 Jikkyou J.League Perfect Striker 3
048 Kengo: Master of Bushido
046 Kessen II
056 Kaze no Klonoa 2
054 MDK2 Armageddon
050 Pilot ni Narou! 2
076 Pro Pinball: Fantastic Journey
044 Quake III Revolution
040 Ring of Red
077 Robot Warlords
052 Star Wars: Starfighter
076 Submarine Commander
072 Super Robot Taisen Alpha Gaiden
060 World Soccer Winning Eleven 5

RUBRICHE

006 PlayWorld
012 Game Developers Conference 2001
078 PlayGround
082 PlayFAQ
083 Game Development
084 PlayVideo
086 OuterWorlds
090 Retrogaming
092 The First Place
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede


Game Developers Conference 2001 012

EDITORIALE

Akihabara. 29 marzo. Otto e qualcosa di un mattino freddo, troppo freddo per essere ormai primavera in quel di Tokyo. Le previsioni danno neve copiosa su tutto il nord del Giappone e il pensiero mi conforta dopo la sfacchinata che è costato portarsi lo snowboard dall'altro capo del mondo. Per un attimo il pensiero di saltare a pié pari il *Tokyo Game Show* e anticipare la vacanza in Hokkaido mi balena per la mente, ma una ventata d'aria gelida mi riporta immediatamente coi piedi per terra.

Ho bisogno urgente di un doppio espresso e, soprattutto, voglio uscire da questa dannata coda. Ma poi perché siamo in coda? Per quale dannato motivo ogni giovedì, giorno che di solito coincide col lancio del software nel Paese del Sol Levante, bisogna incolonnarsi per essere fra i primi acquirenti dei nuovi giochi? Getto un'occhiata interrogativa a Martin della rivista svedese **Super Play**, sicuramente uno dei giornalisti europei più competenti in questo settore, indicando con il capo la dozzina di otaku che ci precedono e che non hanno certo la scusa del *jet-lag* per essere a quell'ora davanti a un negozio di videogiochi con le saracinesche abbassate. *"Probabilmente sono qui per **Kessen II**. Oppure sta per arrivare una nuova partita di Game Boy Advance o PlayStation2"* è la risposta a cui non dò importanza, più stupito della disinvoltura con cui Martin ha smaltito la sbornia della sera precedente e della noncuranza con cui affronta il gelo nipponico. Rammentandomi delle sue origine scandinave, valida spiegazione ad entrambi i "fenomeni", estraggo dallo zaino un'interminabile lista della spesa e scorro rapidamente l'elenco dei titoli alla ricerca del capolavoro in grado di attirare su di sé l'attenzione del pubblico giapponese. Giunto a **Winning Eleven 5**, archivio definitivamente ogni dubbio: la simulazione di KCET sta spopolando a tal punto da cogliere impreparata persino Konami, che ha esaurito le scorte del gioco in un lasso di tempo brevissimo. Soddisfatto della conclusione, mi rallegro della posizione che abbiamo nella coda: di **WE5** ne devo prendere almeno una decina e l'ultima cosa che vorrei sentirmi dire in questo momento è un'improbabile *"uinnin ireven sord aut"* da un commesso della catena Laox... Una volta nel negozio, e dopo un quarto d'ora passato a recuperare una pletora di titoli per il resto della redazione, mi avvio rassegnato verso la coda alla cassa. E una volta lì, mi stupisco della mia ingenuità. **Super Robot Taisen Alpha Gaiden**. Erano tutti in coda per comprare **Super Robot Taisen Alpha Gaiden** per PSone. C'è chi l'ha preso in versione normale e chi in quella deluxe, dal costo quasi doppio, ma sempre di **Super Robot Taisen Alpha Gaiden** si tratta.

I tempi elefantiaci necessari per attraversare Tokyo in metropolitana mi permettono di riflettere su un mercato bizzarro come quello giapponese. Nell'immaginario collettivo occidentale si tende ad attribuire ai titoli di matrice nipponica un elevato grado di originalità (cfr. **MBF Today** di questo mese): in realtà, senza citare la fredda accoglienza riservata da sempre a molti titoli Sega dal concept innovativo, è sufficiente dare un'occhiata alle classifiche del software PlayStation per rendersi conto di come il pubblico giapponese tenda invece spesso a premiare prodotti dalla meccanica collaudata, seguiti di seguiti (di seguiti) e *tie-in* aberranti. I titoli di punta del *Tokyo Game Show* primaverile sono emblematici in questo senso: **Final Fantasy X**, **Gran Turismo 3 A-Spec**, **Ace Combat 4**, **Silent Hill 2**, **Devil May Cry**... E la situazione non cambia spostandosi su piattaforme non-Sony: il gioco Xbox più atteso da queste parti è **Dead or Alive 3** e su GBA vanno a ruba **Super Mario Advance** e **F-Zero**. Sia chiaro, stiamo parlando sempre di titoli davanti a cui ci si deve levare tanto di cappello, ma forse bisognerebbe evitare di dare per scontato che tutti i giochi più originali degli ultimi anni provengano dall'arcipelago giapponese. Il primato tecnico è innegabile: qui i team di sviluppo sanno spremere l'hardware in maniera impareggiabile, ma per quanto riguarda il game design, per ogni Shigeru Miyamoto ci sono cento "creativi" che si limitano a interpretare i gusti della massa anziché far progredire l'arte videoludica. Arte (se di arte si può parlare) che, non c'è da stupirsi a questo punto, interessa sempre meno l'utenza under-14, catturata da altre forme di divertimento evidentemente più stimolanti.

"Loser!". La risata di Martin mi riporta alla realtà. E' la terza sfida di fila a **F-Zero** che perdo. Non posso deconcentrarmi, non reggerei l'onta di un'altra sconfitta. Riflettendoci bene forse l'originalità nei videogiochi non è poi così importante... Ma non voglio pensarci adesso: l'unica cosa che mi interessa è riuscire a passare quella dannata terza curva senza rimbalzare come un fesso contro le barriere...

simone**crosignani**

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

Tokyo Game Show 2001 Spring

L'edizione primaverile della principale fiera videoludica ad est di Londra si è svolta, come da previsione, senza colpi di scena particolari, lasciando all'ormai prossimo *Electronic Entertainment Expo* (*E3*) di Los Angeles il difficile compito di stupire gli operatori del settore (obiettivo raggiunto al *TGS* solamente dalla neve che è caduta su Tokyo al termine del primo giorno della fiera). Settore che in Giappone invia segnali altamente discordanti fra loro: da un lato il mercato sembra piuttosto vivo, con gli stock di PlayStation2 e Game Boy Advance che arrivano nei negozi di Akihabara per essere liquidati in brevissimo tempo, e con diversi titoli in grado di superare agevolmente la barriera psicologica delle 100.000 copie vendute (giochi come **Kessen II**, **Winning Eleven 5**, **Code: Veronica** e, incredibilmente, **The Bouncer**, hanno venduto fra le 400 e le 500 mila copie a testa). Dall'altro si segnala un crescente (e preoccupante) disinteresse da parte dell'utenza più giovane verso questa forma di *entertaiment*: le sale giochi chiudono, le software house falliscono e i visitatori del *TGS* calano sensibilmente di numero (circa 200.000 in meno rispetto alla passata edizione). A dire il vero, spiegare la minore affluenza di videogiocatori alla fiera nipponica è molto più semplice di quanto sembri: la superficie espositiva del *TGS* diminuisce vieppiù con ogni edizione e a fine marzo la maggior parte degli stand espositivi era raccolta in due soli padiglioni del Makuhari Messe di Chiba. Calano altresì i prodotti mostrati dalle varie case: escludendo lo stand Konami, dov'erano presenti tantissimi titoli in forma giocabile (diversi dei quali peraltro già disponibili dei negozi), sembra che la scelta comune di tutti i publisher sia stata quella di puntare su uno o due titoli, rimandando ad altra sede (magari californiana...) il compito di fare da vetrina sull'intera line-up dei mesi a venire. Nonostante la scarsa quantità di titoli disponibili, il livello medio delle produzioni è apparso comunque di ottimo livello, lasciando intravedere un futuro videoludico che si preannuncia senz'altro roseo da questo punto di vista. Pochi ma buoni, potremmo sintetizzare. Il titolo al primo posto in un'ipotetica classifica di consensi è stato, manco a dirlo, **Final Fantasy X** (su cui troverete maggiori informazioni nelle prossime pagine): il gioco di SquareSoft ha catalizzato l'attenzione di tutti i possessori di PlayStation2, in attesa spasmodica di un RPG in grado di sfruttare adeguatamente le potenzialità della console Sony.

Pollice alzato anche per **Silent Hill 2** e **Devil May Cry**, mentre **Metal Gear Solid 2** continua incredibilmente ad essere ignorato da una larga fetta dell'utenza nipponica, a chiara dimostrazione di quanto diversificati siano i gusti dei giocatori dei diversi continenti. Parecchi sorrisi anche fra chi ha avuto la fortuna di provare **Gran Turismo 3 A-Spec** (il cui materiale promozionale, in vista del lancio, sta lentamente invadendo i negozi di videogiochi giapponesi) e **Ace Combat 4**. Al di là del software, il *Tokyo Game Show* primaverile doveva essere la prima occasione per testare le ambizioni di Sony, Microsoft e Nintendo, e per valutare l'efficacia della nuova strategia di Sega. Ma l'appuntamento sembra essere stato rimandato di qualche settimana, e per la precisione al 16 maggio, giorno in cui tutti i colossi del settore illustreranno alla stampa i propri progetti per i mesi a venire. Così Sony s'è "limitata" ad allestire un eccellente stand, con tutti i titoli prodotti in-house e da terze parti per PlayStation2, e con un ampio spazio dedicato al collegamento fra PSone e telefono cellulare, settore su cui la casa di Idei sembra puntare moltissimo nel Paese del Sol Levante. Microsoft ha presentato Xbox al pubblico dagli occhi a mandorla (si veda al proposito **OuterWorlds** di questo stesso numero), ma la quasi totale assenza di titoli giocabili non ha permesso all'utenza giapponese di esprimersi in maniera favorevole sulla console di Bill Gates (esattamente il contrario è avvenuto per le standiste della casa di Redmond, sicuramente le più avvenenti di tutto il *TGS*). Nintendo ha preferito concentrare tutta la propria attenzione su Game Boy Advance, lasciando così con l'amaro in bocca tutti coloro che speravano di intravedere almeno qualche nuovo titolo per GameCube, mentre Sega ha dato completamente forfait, scegliendo di rinunciare ad uno stand in favore di un'esposizione dedicata unicamente ai propri titoli, sempre in quel di Tokyo. La scelta della casa di Sonic appare senza dubbio sensata: l'attenzione del pubblico internazionale è sempre più catalizzata dall'*E3*, la cui vicinanza temporale con il *TGS* inizia a diventare piuttosto opprimente, e finché CESA non riuscirà a trovare un modo per garantire un affluenza di pubblico maggiore, è probabile che iniziative come *SpaceWorld* (Nintendo) e *PlayStation Festival* (Sony) siano destinate alla lunga a soppiantare una fiera con costi espositivi piuttosto elevati per le case e un numero esiguo di titoli interessanti per l'utenza nipponica.

Anche su **PlayStation2** il **golf per tutti**

In occasione del recente *Tokyo Game Show* Sony ha diffuso nuove informazioni circa **Minna no Golf 3** (**Everybody's Golf 3** in Europa) per PS2. Sviluppato da Claphanz, contiene sei set di 18 buche affrontabili con una quindicina di personaggi differenti. L'elenco delle modalità di gioco comprende Tournament, Stroke Play, Match e Training Mode. E' inoltre prevista la compatibilità con i modem analogici PS2 che verrà sfruttata per organizzare tornei di golf on-line. **Minna no Golf 3** verrà distribuito in Giappone a partire da quest'estate.

La **fattoria virtuale** di Victor trasferisce la propria attività su **PS2**

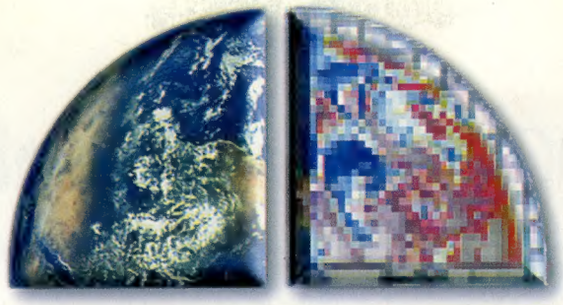
Mostrato a sorpresa per PS2 all'ultimo Tokyo Game Show, **Harvest Moon 3** (o meglio **Bokujo Monogatari 3 - Heart ni Hi o Tuskete/La Storia della Fattoria 3 - Infiamma il mio cuore**) è il terzo capitolo del simulatore di fattoria prodotto da Victor per la maggior parte delle piattaforme videoludiche disponibili sul mercato. Visto che la precedente formula di gioco ha sempre incontrato il favore degli appassionati, non sono stati apportati sostanziali miglioramenti strutturali. Lo scopo del giocatore rimane quello di diventare un rispettabile membro della comunità rurale, gestendo fattoria, raccolti ed allevamenti. Ad un certo punto del gioco è addirittura possibile trovasi una donna con cui gettare le basi della propria famiglia. L'unica novità di **Harvest Moon 3** sembra essere rappresentata al momento dalla possibilità di regolare la durata della simulazione da uno a dieci anni e dall'aggiunta di nuovi sottogiochi. L'opera di rinnovamento di Victor si è quindi concentrata in larga parte sul comparto grafico, ora realizzato interamente mediante poligoni ricoperti con la tecnica cel shading. L'impiego del 3D ha permesso l'inserimento di ambientazioni estremamente più vaste rispetto al passato, sia per quanto riguarda la fattoria che per i campi che la circondano. Attualmente **Harvest Moon 3** è previsto per il 17 luglio in Giappone. Natsume, responsabile dell'adattamento dei precedenti episodi in Occidente, non ha prodotto nessuna dichiarazione in merito ai tempi di localizzazione del gioco.

a cura di marcellocangialosi e diegocortese

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: info@worldgamesonline.com
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
7 BLADES	JAP	209000
AQUA AQUA WETRIX 2	PAL	89000
ARMORED CORE 2	PAL	109000
BIOHAZARD CODENAME VERONICA C.	JAP	209000
CRAZY TAXI	PAL	109000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	109000
DINASTY WARRIORS	PAL	119000
ESPN NBA 2 NIGHT	PAL	109000
ESPN X SNOWBOARDING	PAL	109000
ETERNAL RING	PAL	109000
EVERGRACE	PAL	109000
FANTAVISION	PAL	109000
FIFA 2001	PAL	109000
FORMULA 1 2000	PAL	109000
FORMULA 1 RACING	PAL	79000
FORMULA ONE 2001	PAL	109000
GRAN TURISMO 3	JAP	209000
GUNGRIFFON BLAZE	PAL	109000
GUNSLINGER	PAL	109000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	109000
INT. TRACK'N FIELD 2000	PAL	109000
INT.SUPERSTAR SOCCER	PAL	109000
KESSEN	PAL	119000
KNOCKOUT KINGS 2001	PAL	119000
MADDEN 2001	PAL	119000
MDK 2	PAL	109000
MIDNIGHT CLUB STREET RACER	PAL	119000
MOTO GP	PAL	109000
NBA LIVE 2001	PAL	119000
ONI	PAL	109000
ONIMUSHA	JAP	209000
ORPHEN	PAL	109000
PAPERINO	PAL	109000
QUAKE 3 REVOLUTION	PAL	119000
RAYMAN 2 REVOLUTION	PAL	109000
READY 2 RUMBLE - ROUND 2	PAL	109000
RIDGE RACER V	PAL	109000
SHADOW OF THE MEMORIES	PAL	109000
SILENT SCOPE	PAL	109000
SKY ODYSSEY	PAL	109000
SMUGGLER'S RUN	PAL	109000
SSX	PAL	119000
STAR WARS STARFIGHTER	PAL	119000
STREET FIGHTER EX 3	PAL	109000
SUMMONER	PAL	109000
TEKKEN TAG TOURNAMENT	PAL	109000
THE BOUNCER	JAP	209000
THEME PARK WORLD	PAL	109000
TIME SPLITTERS	PAL	109000
TOP GEAR DARE DEVIL	PAL	109000
TOP GUN INTERN. ACADEMY	PAL	109000
UNREAL TOURNAMENT	PAL	109000
WARRIOR OF MIGHT AND MAGIC	PAL	109000
WILD WILD RACING	PAL	109000
WIN BACK	PAL	109000
WINNING ELEVEN 5	JAP	209000
X-SQUAD	PAL	119000
Z.O.E.	PAL	109000

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	USA	29000
AERODANCING	JAP	29000
CARRIER	JAP	39000
CLIMAX LANDERS	JAP	39000
DAYTONA USA 2001	JAP	59000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	59000
DEMOLITION RACER	USA	49000
DINO CRISIS	JAP	49000
DRAGONS BLOOD	PAL	39000
ESPION AGENT	JAP	39000
EVOLUTION 2	USA	59000
FERRARI 355	PAL	79000
FIGHTER OF ZERO	JAP	39000
FIGHTING VIPERS 2	JAP	59000
FORMULA 1 WORLD GRAND PRIX 2	JAP	49000
FROGGER 2	USA	49000
GEKKA NO KENSHI	JAP	49000
GET BASS + CANNA	PAL	109000
HALF LIFE	USA	139000
HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA	PAL	129000
INCOMING	PAL	29000
JO JO BIZARRE ADVENTURE	JAP	49000
LAST BLADE FINAL	JAP	49000
MACROSS M3	JAP	59000
MAKEN X	USA	49000
PHANTASY STAR ONLINE	USA	59000
POD 2	PAL	39000
POWER STONE 2	JAP	39000
QUAKE 3 ARENA	PAL	99000
QUAKE 3 ARENA	USA	59000
RAIMBOW COTTON	JAP	39000
RAIMBOW SIX	USA	39000
RAIMBOW SIX ROUGUE SPEAR	USA	79000
SAKURA WARS	JAP	29000
SAKURA WARS 2	JAP	49000
SAMBA DE AMIGO	USA	59000
SOUL REAVER 2	PAL	99000
SPIRIT OF SPEED	USA	49000
SUPERCROSS 2000	PAL	39000
TEST DRIVE 6	USA	49000
THE KING OF FIGHTERS'99	JAP	59000
TOMB RAIDER 4	PAL	49000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	89000
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	PAL	79000
TOUKON RETSUDEN 4	JAP	49000
TWINKLE STAR SPRITES	JAP	39000
UEFA STRIKER	PAL	29000
UNDER COVER	JAP	39000
UNREAL TOURNAMENT	USA	69000
VIRTUA ATHLETE 2K	JAP	39000
WORLD SERIES BASEBALL 2001	USA	59000

PLAYSTATION

007 RACING	PAL	59000
ARMORINES	PAL	29000
AZTEC	PAL	39000
BEATMANIA + CONTROLLER	PAL	79000
C-12	PAL	79000
COUNTDOWN VAMPIRES	USA	49000
DIGIMON WORLD	PAL	89000
DUNE	PAL	49000
ETERNAL EYES	PAL	39000
EURO 2000	PAL	29000
EUROPEAN SOCCER LEAGUE	PAL	59000
FINAL FANTASY IX	PAL	119000
FOOTBALL MANAGER CAMP.2001	PAL	89000
FORMULA 1 99	PAL	29000
GRIND SESSION	PAL	39000
ISS PRO EVOLUTION 2	PAL	95000
KOUDELKA	PAL	89000
LEGEND OF DRAGOON	PAL	89000
LEGEND OF LEGAIA	PAL	59000
LIBERO GRANDE INTERNATIONAL	PAL	69000
SAGA FRONTIER 2	PAL	89000
SPEC OPS 2	PAL	39000
STAR OCEAN 2	PAL	59000
STRIDER 2	PAL	89000
SUIKODEN 2	PAL	89000
TENCHU 2	PAL	89000
TIME CRISIS PROJECT TITAN + G-CON	PAL	89000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	95000
VAGRANT STORY	PAL	95000
VANDAL HEARTS 2	PAL	89000
VANISHING POINT	PAL	79000

NINTENDO 64

007 WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
BANJIO TOOIE	PAL	119000
CONQUER'S BAD FUR DAY	PAL	TELEF.
ISS SOCCER 2000	PAL	129000
LEGEND OF ZELDA 2	PAL	169000
MARIO PARTY 2	PAL	139000
MARIO PARTY 3	PAL	TELEF.
MARIO TENNIS	PAL	139000
PAPER MARIO	PAL	TELEF.
PERFECT DARK	PAL	159000
POKEMON PUZZLE LEAGUE	PAL	159000
POKEMON STADIUM 2	PAL	TELEF.

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.COM

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

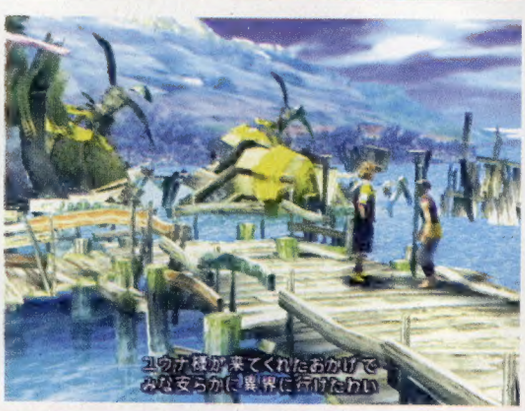
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

19 luglio 2001: enter Final Fantasy X

Se non fosse stato per lui (e per un'altra "X") l'ultima edizione del *Tokyo Game Show* avrebbe probabilmente avuto lo stesso risalto di una rappresentazione teatrale in una scuola elementare di Voghera. Parliamo di **Final Fantasy X**, l'annunciato, ma mai mostrato, RPG di SquareSoft per PlayStation2. Dopo diverse ore in attesa dietro l'esercito di otaku che puntualmente affollava l'intero perimetro dello stand Square, **Super Console** ha avuto il dono della visione (agevolata anche dal megaschermo allestito sopra le testoline dei convenuti). La sorprendente realizzazione tecnica è la prima cosa che sconvolge dell'ultima opera di Sagakuchi: mostrato attraverso un sistema di inquadrature dinamiche, sensibili alle istanze di spettacolarizzazione, il protagonista percorre un sentiero boschivo poligonale affiancato da cespugli mossi dal vento, esplora un tempio diroccato accarezzato da una sontuosa cascata, si avvicina a pareti ricoperte da texture sorprendentemente dettagliate e dialoga con personaggi a cui solo l'elevata qualità delle sequenze in CG rinfaccia la loro natura "in tempo reale". Nel corso dei combattimenti, SquareSoft firma il monitor con effetti grafici sorprendenti (notate l'evocazione di Ifrit a messo di "asta infuocata rotante"), da sempre il suo punto di forza anche nell'era 32bit, e regala evocazioni maestose, sensibilmente più rapide dei logorroici lungometraggi sperimentati in **FFVIII**.

Dal punto di vista squisitamente strutturale, diverse sono le novità da segnalare. I summon invocati dai combattenti non osservano più la regola della "toccata e fuga", ma restano sul campo di battaglia per tutta la durata dello scontro, offrendo prezioso sostegno ai compagni. Questi ultimi affrontano il nemico tre alla volta, ma, ove ve ne fosse necessità, è data facoltà di sostituirli al volo prelevando un sostituto dalla "panchina". L'occorrenza dei combattimenti è, come da tradizione, casuale, ma gli ambienti in cui si verificano conservano la medesima qualità scenografica di quelli visitati nella fase esplorativa. L'unico appunto che **Super Console** si sente di muovere al miglior esercizio artistico mai eseguito su PS2 riguarda le ombre dei personaggi, sorprendentemente circolari. Niente di grave si intende, ma se Sony ha intenzione di sopprimere l'idiosincrasia dell'utenza hardcore verso la benché minima stonatura prodotta dal suo sistema, è bene che chieda ai grafici Square di porvi rimedio. Del resto, proprio nel mese di aprile, Sony Europe ha conferito a **Final Fantasy X** un grave valore strategico annunciandone la distribuzione in proprio in Europa (assieme a **The Bouncer**).

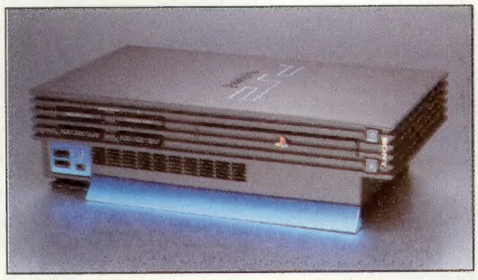
Final Fantasy X verrà venduto in Giappone a partire dal prossimo 19 luglio in due edizioni: Standard Edition (1 DVD a 8.800 yen – bella cifretta...) e Premium Edition (2 DVD a 10.800 yen). Non è ancora chiaro il contenuto del secondo DVD di quest'ultima. SquareSoft conta di piazzare almeno 3 milioni di copie in Giappone, quasi 2 milioni in America e poco più di 1 milione in Europa. La commercializzazione di **FFX** per questi ultimi due mercati è prevista per novembre (e dintorni).



Sony lancia un **nuovo modello** di **PlayStation2** in Japan

Il 18 aprile scorso, Sony Computer Entertainment ha lanciato sul mercato giapponese un nuovo modello di PlayStation2, identificabile dal codice SCPH-30000. Caratterizzato dalla presenza sul retro del medesimo Expansion Bay per l'HDD interno già presente sulle console americane ed europee, la nuova versione giapponese di PS2 non include più il telecomando ufficiale Sony (che verrà venduto solo separatamente al prezzo noto di 3.500 yen), né, ovviamente, la memory card da 8MB (già esclusa dal package con l'introduzione dell'SCPH-18000).

Evidentemente favorita dall'eliminazione di ogni periferica extra-DualShock2 dalla confezione, Sony ha ritoccato verso il basso il prezzo dell'SCPH-30000 portandolo dai tradizionali 39.800 yen agli attuali 38.800, in pratica 1.000 yen in meno (come se da noi PS2 venisse venduta a 879.000 lire piuttosto

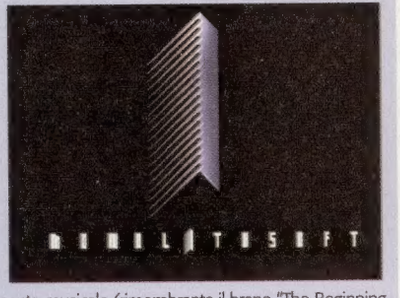


che a 899.000...). Ovviamente si tratta di un ribasso prettamente promozionale, e non quello definitivo e ben più significativo che tutti si aspettano.

Clock Tower 3 by Capcom?

E sattamente. Dopo le prime due edizioni sviluppate da Human, **Clock Tower** entra negli studi di Capcom che, insieme a Sunsoft, ne curerà la genesi su PlayStation2. **Clock Tower 3** attraversa ancora le primissime fasi dello sviluppo, ma a giudicare da chi ne curerà il processo c'è da drizzare le orecchie e stare all'erta. Confermando l'orientamento generale dell'industria nipponica a prelevare materie prime da quella cinematografica (si pensi al Takeshi Kaneshiro di **Onimusha**, o alla squadra di attori professionisti assoldati da Koei per il suo **Kessen II**), il team di sviluppo di **Clock Tower 3** è diretto dal regista nipponico Kinji Fukasaku, che si è sobbarcato l'onere di provinare 200 attori per recitazione e motion capture, la direzione musicale farà capo a Kouji Kubo, mentre lo scenario sarà curato dall'onnipresente Flagship (che dopo le fatiche di **Onimusha** sta affiancando Mikami per **Devil May Cry**). Ben poco è al momento noto sul gioco in sé: ambientato nella Londra del 1900, **Clock Tower 3** ha per protagonista la piccola Alyssa, apparentemente figlia del gestore di un hotel, teatro, quest'ultimo, di numerosi omicidi. Malgrado la penuria di informazioni, è palese l'impegno di Capcom volto a trasformare la serie in uno dei suoi franchise di punta: non a caso la presentazione del titolo è occorsa in pompa magna, con Mikami, Okamoto e tutti i pezzi grossi della società sul palchetto. Per la cronaca, il vecchietto nella foto di destra è il regista Fukasaku.

Xenosaga: il prossimo **Xenogears** sarà targato **Namco**



La creazione da parte di Namco di una sussidiaria popolata da buona parte del team responsabile della realizzazione di **Xenogears** ha sempre lasciato pochi dubbi circa il modo in cui la softco nipponica avrebbe fatto fruttare i 27 milioni di yen (circa mezzo miliardo di lire) investiti nella fondazione. Dubbi che hanno avuto una definitiva schiarita con l'annuncio da parte della neonata Monolith Soft dell'avvio dello sviluppo di un RPG per PS2 dal nome in codice **Project X**. "X" come **Xenogears**, hanno subito associato entusiasti i fan del popolare gioco di ruolo Squaresoft. Quando al recente *Tokyo Game Show* Namco ha mostrato un breve filmato concernente l'RPG segreto, la vera natura del progetto è stata finalmente svelata. L'accompagnamento musicale (rimembrante il brano "The Beginning and the End"), i caratteri usati per il logo e lo stesso nome del gioco non lasciano dubbi circa il legame tra **Xenogears** e questo **Xenosaga**. Namco però non è ancora intenzionata a svelare completamente il proprio RPG. Il breve clip si è limitato a suggerire al pubblico i probabili contenuti del gioco mediante l'apparizione di messaggi criptici ma familiari a chi ha giocato **Xenogears**. Tra questi, il più significativo è la scritta "Episode I", che lascia intendere la possibilità che la trama tratti la prima parte della saga, composta, com'è noto, da sei capitoli scritti da Tetsuya Takahashi e rivelata nel libro *Xenogears Perfect Works* (in cui **Xenogears** è definito come il quinto episodio). **Xenosaga** consisterebbe quindi nel prologo della storia e di conseguenza dovrebbe trattare, come confermano le scritte apparse nel filmato, della creazione di Zhoar e Deus. E' inoltre logico aspettarsi che il gioco non includa i protagonisti di **Xenogears** e non condivida nemmeno la medesima ambientazione, visto che le vicende narrate si svolgono quindicimila anni prima. La clip mostrata al *TGS* si concludeva con l'elenco dello staff incaricato dello sviluppo dell'RPG. Questo include, come era facile attendersi, diversi membri appartenenti al team di sviluppo di **Xenogears** tra cui: Tetsuya Takahashi, oggi capo di Monolith Soft, nel ruolo di produttore e sceneggiatore, Junya Ishigaki in qualità di scenografo, Kunihiko Tanaka come caratterizzatore dei personaggi, Yasuyuki Honne nelle vesti di direttore artistico e Yasunori Mitsuda incaricato di comporre la colonna sonora. Al momento non è ancora chiaro se Namco sia riuscita ad ottenere da SquareSoft i diritti di **Xenogears**. E' probabile che l'alone di mistero che ancora avvolge il progetto sia dovuto all'attesa degli esiti di un'eventuale trattativa a riguardo, anche perché sperare che la differente ambientazione metta la casa di Pac Man al riparo da potenziali denunce di plagio ci pare ingenuo. Non ci resta che attendere l'8 luglio, giorno in cui Namco svelerà il gioco durante un incontro tra gli sviluppatori ed il pubblico che si terrà alla Ebisu Garden Hall di Tokyo. Lo sviluppo di **Xenosaga** dovrebbe terminare entro quest'inverno.

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Aprile - Maggio 2001
4X4 Evolution (13 aprile – Take2)
7 Blades (15 maggio – Konami)
All-Star Baseball 2002 (20 aprile – Acclaim)
Army Men Green Rogue (12 aprile – 3DO)
Army Men Sarge's Heroes 2 (12 aprile – 3DO)
Clive Barker's Undying (4 aprile – Electronic Arts)
Crazy Taxi (11 maggio – Sega/Acclaim)
ESPN National Hockey Night (25 maggio – Konami)
ESPN NBA 2Night (aprile – Konami)
Extermination (6 giugno – SCEE)
Flintstones: Viva Rock Vegas (15 maggio – Virgin)
Formula One 2001 (23 maggio – SCEE)
Gauntlet: Dark Legacy (15 maggio – Midway)
Gunslinger (10 aprile – Activision)
Heroes of Might & Magic (11 maggio – 3DO)
Hidden Invasion (15 maggio – Virgin)
MDK2: Armageddon (20 aprile – Interplay)
MTV Music Generator 2.0 (15 maggio – Codemasters)
Operation Winback (27 aprile – Koei)
Quake III Revolution (5 aprile – Electronic Arts)
Ring of Red (15 maggio – Konami)
Silpheed: The Lost Planet (4 maggio – Virgin)
Sky Odissey (26 aprile – SCEE)
Street Fighter EX3 (aprile – Capcom)
Summoner (6 aprile – THQ)
The Bouncer (aprile – Square/DreamFactory)
The World Is Not Enough (aprile – Electronic Arts)
Tiger Woods PGA Tour 2001 (5 aprile – Electronic Arts)
Tokyo Highway Challenge 2 (maggio – Genki)
Unreal Tournament (aprile – Infogrames)
Walt Disney: Il Libro della Giungla (19 aprile – Ubi Soft)
Warriors of Might and Magic (6 aprile – 3DO)
WDL: Thunder Tanks (6 aprile – 3DO)
World Championship Snooker (15 maggio – Codemasters)
World Destruction League: Warjetz (aprile – 3DO)

Nel 2001
18 Wheeler (Sega/Acclaim)
24 Ore di Le Mans (22 giugno – Infogrames)
Ace Combat 4 (Namco)
Aliens Colonial Marines (Fox)
Alone in the Dark: The New Nightmare (21 settembre – Infogrames)
Army Men: Air Attack: Blade's Revenge (8 giugno – 3DO)
ATV Off-Road Fury (SCEE)
Baldur's Gate Dark Alliance (Interplay)
Blood Omen II (Eidos)
Bloody Roar 3 (15 giugno – Virgin)
Clock Tower 3 (Capcom/Sunsoft)
Commandos 2 (Eidos)
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (Konami)
Dark Angel Vampire (Metro 3D)
Dark Cloud (SCEE)
Dead to Rights (Namco)
Devil May Cry (Capcom)
Drakan (SCEE)
Dropship (SCEE)
ESPN NFL Prime Time (Konami)
ESPN MLS Game Night (Konami)
Eternal Blade (Mattel)
Evergrace 2 (From Software)
Fur Fighters (Acclaim)
Giants: Citizen Kabuto (15 giugno – Interplay)
Giogio's Bizzarre Adventure Chapter 5 (Capcom)
Gran Turismo 3 A-Spec (luglio – SCEE)
Ico (SCEE)
International League Soccer (1 giugno – EON)
Lotus Challenge (luglio – Virgin)
Kessen 2 (Koei)
Klonoa 2 (Namco)
Mobile Suit Gundam (Bandai)
MSX (17 ottobre – Infogrames)
NBA Street (4 luglio – EA Canada)
Nikita (5 settembre – Infogrames)
Ninja Gaiden (Tecmo)
No One Lives Forever (Fox)
Onimusha: Warlords (Capcom)
Portal Runner (15 giugno – 3DO)
Project Eden (settembre – Eidos)
Red Faction (22 giugno – THQ)
Reiselied: Ephemeral Fantasia (Konami)
Resident Evil Code: Veronica Complete (Capcom)
Run Like Hell (Interplay)
Silent Hill 2 (settembre – Konami)
Sled Storm 2 (EA Canada)
Soul Calibur 2 (Namco)
Space Channel 5 (Sega)
SSX: DVD (EA Canada)
Star Wars: Super Bombad Racing (giugno – LucasArts)
Stunt GP (15 giugno – Virgin)
Supercar Street Challenge (Activision)
The Getaway (fine anno – SCEE)
The Lost (Irrational Games)
Time Crisis 2 (Namco)
Titanium Angels (15 giugno – SCI)
Twisted Metal: Black (SCEE)
UEFA 2001 (6 giugno – Infogrames)
Ultimate Fighting Championship (Crave)
Vampire Night (Namco)
Virtua Fighter 4 (Sega)
WCW 2000 (Electronic Arts)
WipEout Fusion (SCEE)
World Rally Championship 2001 (maggio – SCEE)
World Soccer Winning Eleven 5 (ottobre – Konami)
WTA Tennis (Konami)
Zombie Revenge (22 giugno – Sega/Acclaim)

Apre **Playstation.com** Italia

Il sito ufficiale di e-commerce Sony ha aperto i battenti anche in Italia. Già attivo da diverso tempo nei principali paesi europei, il "Negozio Ufficiale PlayStation" offre la possibilità di acquistare direttamente on-line console, giochi e periferiche per PS2 e PSone, nonché articoli d'abbigliamento ed accessori fregiati della ben nota iconografia PlayStation. Il prezzo medio dei giochi PS2 ammonta a 119.900 (**Aqua Aqua: Wetrix 2** costa 89.900 lire, **ZOE** 111.900 lire), quello dei giochi PSone varia dalle 59.900 lire (per alcuni titoli distribuiti da Sony come **Medievil 2**, **WipEout 3 SE**, **Terracon** e **Mr. Driller**) alle 99.900 lire (per l'offerta ludica targata EA, vedi **Medal of Honor Underground**, **FIFA 2001**, **NHL 2001** e così via) passando per le 89.900 lire di **C-12**, le 95.000 lire di **ISS Pro Evolution 2** e le **49.900** lire della linea Platinum. Le spese di spedizione per giochi e periferiche è a carico di Sony (consegna in 3-5 giorni feriali), mentre quelle relative all'hardware (consegna 48-96 ore via corriere espresso) sono a carico dell'utente (38.000 lire). Il pagamento è eseguibile esclusivamente via carta di credito Visa o Mastercard. Fra le opzioni extra-commerciali offerte dal sito si segnala la possibilità di partecipare a concorsi

promozionali (registrandosi adesso è possibile vincere 5 giochi PSone a scelta) ed assegnare un voto ai giochi (da una scala da 1 a 10). Ah, dimenticavamo un particolare, l'indirizzo è www.eu.playstation.com (cliccare su "Italia").

Zieck Zion! La guerra di un anno **torna su PS2**

Dopo **Giren no Yaboo**, Bandai offre nuovamente ai simpatizzanti del Principato di Zion la possibilità di cambiare l'esito della Guerra di un Anno con una nuova simulazione strategica in tempo reale per PS2. **Mobile Suit Gundam 0079: Zeonic Front** mette il giocatore ai comandi di un plotone di tre MS del Principato, con cui deve portare a termine una serie di missioni contro i federali. Ogni mezzo presenta armamenti ed equipaggiamenti interamente personalizzabili in base alle caratteristiche della sua controparte animata. Oltre ai protagonisti delle serie di Gundam ambientate nella Guerra di un Anno, sono presenti anche alcuni personaggi realizzati appositamente per il gioco. Il motore grafico impiegato consiste in un'evoluzione di quello che caratterizzava **Mobile Suit Gundam** per PS2. Mentre l'orizzonte visivo appare ancora piuttosto ridotto, i modelli poligonali dei Mobile Suit e la qualità delle texture sembrano aver subito un notevole miglioramento. Bandai prevede di commercializzare **Mobile Suit Gundam 0079: Zeonic Front** in Giappone entro quest'estate ed in America in autunno, insieme al primo **Mobile Suit Gundam** per PlayStation2.

Giochi **Game Boy Color** su **PS2**

Datel ha recentemente presentato un emulatore chiamato **Game Studio** in grado di consentire l'uso dei giochi Game Boy Color su PlayStation2. Il pacchetto si compone di un'interfaccia per le cartucce GB da collegare alla porta per Memory Card, un CD contenente l'emulatore ed una flash card riscrivibile per Game Boy., utilizzata per memorizzare e giocare su GBC i dieci giochi contenuti nel CD: **Space Invasion**, **Karate Joe**, **Painter**, **ATV Racing**, **Full Time**, **Hang Time**, **Pocket Smash Out** e **Race Time**. **Game Studio** consente di visualizzare su PS2 i giochi del portatile Nintendo sfruttando l'effetto di ***bilinear filtering*** per ottenere immagini più definite. L'emulatore gode inoltre della compatibilità DualShock2 che gli consente di replicare gli effetti di vibrazione delle cartucce dotate di Rumble Pack. Datel prevede di distribuire Game Studio entro la primavera.

Join the **Game**

Dopo l'eccellente successo di pubblico dello scorso anno, Ubi Soft si sta preparando ad approntare *Join The Game 2001*, seconda edizione del campionato di videogiochi che toccherà, nell'arco di oltre due mesi, tutte le maggiori città italiane. Sei i titoli con cui saranno chiamati a cimentarsi tutti i partecipanti, dal movimentato rhythm game **Il Libro della Giungla** su PS2 al classico **F1 Racing Championship** per Dreamcast. Inutile aggiungere che i vincitori di ogni tappa potranno portarsi a casa gustosi premi, in attesa della finalissima del torneo, prevista per il 15 luglio presso la cittadella dello sport La Ghirada a Treviso. Concludiamo sottolineando che le gare videoludiche saranno affiancate da eventi alternativi come il Rollerblade Performance Tour e il Circuito Gilera "Guida Sicura". Per maggiori info date un'occhiata al sito www.jointhegame.it e, nel frattempo, ecco il "dove" e il "quando" del torneo:

28 - 29 aprile, Palermo (Piazzale Giotto)
01 maggio Catania (Villa Bellini)
05 - 06 maggio, Napoli (Piazza Municipio)
19 - 20 maggio, Pesaro (Piazzale Libertà)
26 - 27 maggio, Roma (Laghetto Eur)
02 - 03 giugno, Genova (Piazza Kennedy)
09 - 10 giugno, Milano (Piazza Pagano)
16 - 17 giugno, Padova (Prato della Valle)
23 - 24 giugno, Bologna (Piazza VII Agosto)
30 giugno - 01 luglio, Bari (Lungomare)

*micro***NEWS**

• Al recente *TGS* tra sequel e prequel, c'è stata anche l'occasione di vedere qualche prodotto originale. Tra questi il più insolito e promettente è indubbiamente **Ka** (*zanzara*) di Sony. Controllando una versione robotica del fastidioso insetto, il giocatore deve muoversi attraverso riproduzioni poligonali in scala di ambientazioni domestiche, a caccia di vittime tra i membri della famiglia Yamada. Questi ovviamente vedranno malvolentieri il prelevamento forzato del loro sangue da parte della zanzara robotica e cercheranno di ostacolarla con ogni mezzo. Schivando possenti schiaffi, calci, schiacciamosche, insetticida e zampironi, il giocatore deve trovare una zona libera di pelle su cui atterrare e procedere con la trivellazione in cerca di plasma saporito. **Ka** sarà disponibile in Giappone a partire dal 28 giugno.

• Un nuovo *rhythm game* intitolato **Muscular ranking Live!** si aggiunge alla già ampia line-up Konami di questo genere di giochi, accompagnato dall'ennesimo bizzarro controller ad esso dedicato. Indossando speciali guanti e calzature dotati di sensori, il giocatore deve muovere il proprio corpo a ritmo con la musica seguendo le istruzioni che appaiono sullo schermo. I movimenti sono stati studiati da esperti di fitness ed arti marziali con lo scopo di aiutare l'eliminazione delle calorie in eccesso. Previsto per quest'estate, **Muscular ranking Live!** sarà seguito da svariati *Append Disc* come da tradizione per i *rhythm game* Konami.

• Durante il *Tokyo Game Show*, Konami ha confermato lo sviluppo del terzo episodio della saga di RPG **Suikoden**. Sviluppato da KCET, **Suikoden III** sarà completato entro quest'inverno.

• Le precarie situazioni economiche in cui versa SNK non hanno influito sul suo progetto di collaborazione con Capcom. Annunciato per quest'estate nelle sale giochi giapponesi, **Capcom Vs SNK 2: Millennium Fight 2001** vedrà l'aggiunta di diversi nuovi personaggi tra cui Yun (**Street Fighter III**), Kyosuke (**Project Justice**), Athena (**King of Fighters**) e Hanomaru (**Samurai Spirits**). Saranno inoltre inclusi Joe (**Fatal Fury**) e Dan (**Street Fighter Zero**) inseriti nel recente **Capcom Vs SNK: Millennium Fight Pro**. Attualmente Capcom non si è ancora pronunciata circa una possibile conversione del gioco per PS2.

• Rockstar Games ha annunciato lo sviluppo della conversione di **Max Payne** per PlayStation2 a cura dello suo studio canadese. Secondo Sam Houser, presidente della softco, il sorprendente FPS per PC farà appello alle potenzialità del sistema Sony per offrire nuovi effetti grafici e migliorie nel gameplay. Nulla è noto al momento circa un'eventuale compatibilità con mouse e tastiere USB.

• Lo sviluppo del promettente gioco di strategia xenofoba **Dreamland: Freedom Ridge di Bethesda** è stato cancellato per mancanza di fondi.

Astrocomputer.it

ASTRO COMPUTER

Playstation 2
A lire 799.000

Novita' Ps2
A lire 99.000 !

Dreamcast
a lire 249.000 !

Gameboy Advance
Disponibile!!!

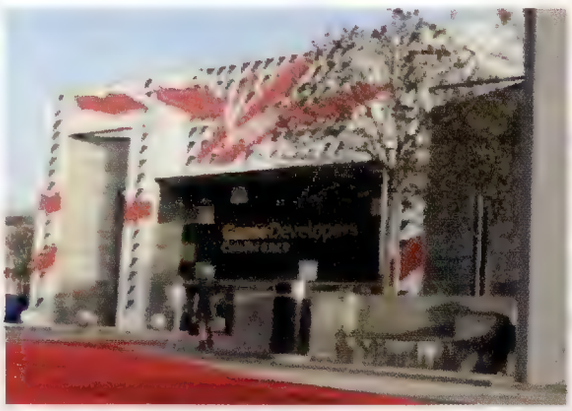
dc chicken run L.49.000
dc krazy taxi L.69.000
dc dinosaur L.49.000
dc Recall World L.59.000
dc scsi L.69.000
dc f1 gp2 L.49.000
dc f1 racing L.49.000
dc f355 L.49.000
dc fighting viper 2 L.69.000
dc Grandia 2 L.69.000
dc jet set radio L.59.000
dc Kiss psyco str. L.49.000
dc powerstone L.39.000
dc snake 3 L.69.000
dc sega gt L.59.000
dc shenmue L.79.000
dc silent scope L.49.000
dc sonic adv. L.29.000
dc sonic shuffle L.59.000
dc space race L.49.000
dc sydney 2000 L.49.000
dc the grinch L.49.000
dc ultimate fight.c. L.79.000
dc virtua athlete 2k L.39.000
dc virtua striker 2000 L.49.000
dc virtua tennis L.69.000
dcjp aerowinning L.59.000
dcjp bio hazard 3 L.49.000
dcjp carrier L.59.000
dcjp Code Vero.100% L.79.000
dcjp Daytona 2001 L.39.000
dcjp Fighting vip.2L.59.000
dcjp last blade Ex. L.49.000
dcjp loveswar L.49.000
dcjp sega marine fish. L.39.000
dcjp virtua athlete 2k L.39.000
dcus 4 wheel thund L.39.000
dcus carrie dat 102 L.39.000
dcus dave mirrie L.39.000
dcus evil dead L.49.000
dcus gta2 L.39.000
dcus gunbird 2 L.39.000
dcus nomen x L.29.000
dcus nightmare creat 2 L.29.000
dcus pro skater L.39.000
dcus resident ev 3 L.39.000
dcus tomb raider 5 L.49.000
dcus vanishing point L.39.000
ginga Rockmanexe L.69.000
ginga Sylv.Z.twenty L.39.000
ps2 smuggler run L.79.000
ps2 xwinters snow. L.79.000
ps2jp Code Vero.100% L.129.000
ps2us kessen L.79.000
ps2us musiden 2x1 L.79.000
ps2us ready2rumble L.79.000
ps2us reigersoer 5 L.79.000
ps2us silent scope L.79.000
ps2us street fightex3 L.79.000
ps2us tekken tag L.79.000

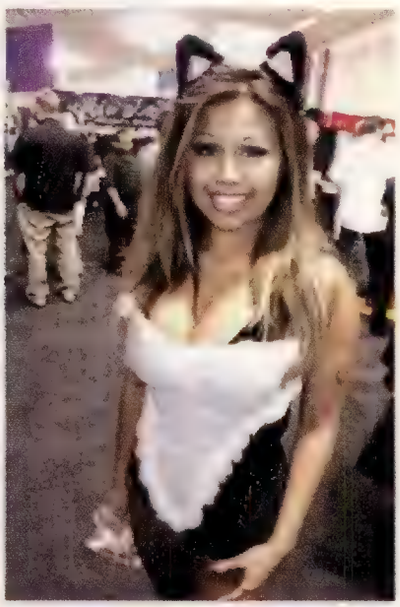
Si accettano ordinativi
anche per telefono

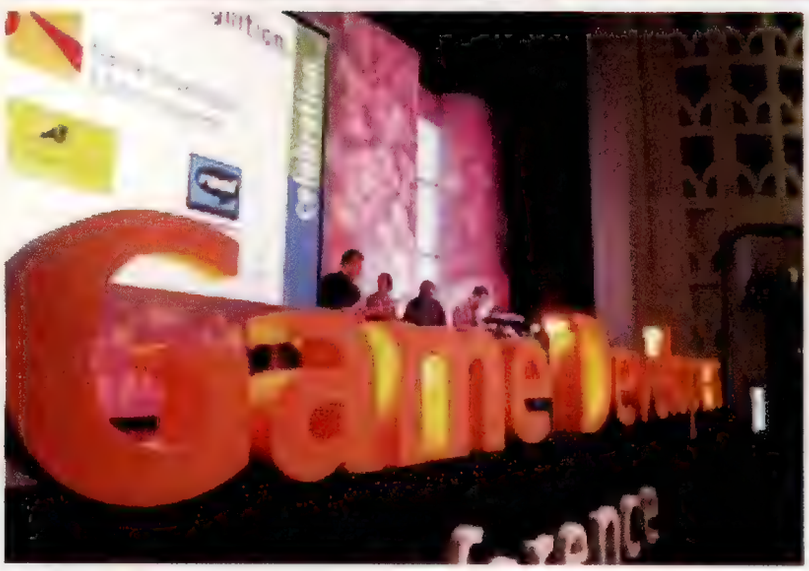
WWW.ASTROCOMPUTER.IT
INFO@ASTROCOMPUTER.IT

Via Veturia 68
00181 Roma
TEL 06/786174
(4 LINEE RIC AUT)

GAME Developers CONFERENCE 2001







Si è svolta a San José dal 20 al 24 marzo la quindicesima edizione della GDC, appuntamento cruciale per la comunità degli sviluppatori di videogames. MBF c'era...

San José, California – Sincretico punto di incontro tra produttori e giocatori, mercato ed accademia, anche quest'anno la quattro giorni della GDC ha entusiasmato i visitatori con una serie di stimolanti conferenze finalizzate ad illuminare le mille facce dell'universo videoludico. Manifestazione creata "dagli sviluppatori per gli sviluppatori", la Game Developers Conference attrae da anni i più importanti game designer del mondo, da Will Wright a David Braben, da Warren Spector a Peter Molyneux, da Jaz San a Jason Rubin, senza dimenticare Yu Suzuki e, ovviamente, Shigeru Miyamoto. Insomma, la creme de la creme. Tre i temi che hanno dominato l'edizione 2001: la fine di una grande illusione (leggi: il PC come macchina da gioco), l'avvento del wireless gaming (si, ma chi pagherà la bolletta?) e il successo dei massive multiplayer online (vedi sopra). Vediamoli brevemente.

Il PC è morto, viva il PC

L'evento si è aperto con l'immancabile dibattito fantozziano "PC vs. Console: Is the PC dead?" (letteralmente: *"PC contro Console: Il PC è morto?"*) condotto dal frizzante Trip Hawkins e dai soliti amici di merenda, nella fattispecie Phil Harrison (vice presidente di Sony Computer Entertainment Europe), Ed Fries (Microsoft), Jason Rubin (Naughty Dog), Kelly Flock (presidente di Sony Online Entertainment), Demis Hassabis (Elixir Entertainment), Bing Gordon (Electronic Arts) e Bruce Shelley (Ensemble Studios). (Si noti l'assenza di rappresentanti Nintendo e Sega). L'originale discussione è proseguita nel corso della tavola rotonda *"Moving from the PC to Consoles"* moderata da Andrew Kirmse, senior programmer di LucasArts Entertainment Company. L'opinione generalizzata è che la console è destinata a diventare LA piattaforma ludica per definizione. *"Dal punto di vista commerciale, il modello console presenta numerosi vantaggi* - ha fatto notare Kirmse - *Il rigido controllo dalle case produttrici di console sui contenuti, se da una parte rappresenta un fattore limitante, dall'altra è una garanzia di qualità: questo non avviene nel settore PC che è decisamente più anarchico ma anche più selvaggio, nel senso più deteriore del termine. Non esiste uno standard condiviso di qualità dei prodotti PC e questo finisce per danneggiare le vendite e confondere i potenziali clienti."* Il vantaggio del PC - la sua architettura aperta - è stato giudicato come il suo più grande limite: *"I giocatori hanno smesso la corsa all'upgrade frenetico e i programmatori non sanno più se sviluppare prodotti sofisticati per l'utente hard-core o per quello medio: tanto vale creare giochi per una console che presenta un hardware omogeneo."* Durante il dibattito organizzato da Hawkins, Phil Harrison ha dichiarato che *"Il PC conserva qualche primato sul piano tecnico, ma dal punto di vista commerciale, ha i giorni contati... Nei prossimi anni la console diventerà il content provider per definizione. La maggior parte dei programmatori che sviluppano per PC migreranno sistematicamente sulle console. Non ho alcun dubbio in merito"*. Bruce Shelley, il creatore di **Age of Empires**, è di tutt'altra opinione: *"In termini di funzionalità ed innovazione, il PC conserva il primato. Non solo: la creatività e l'originalità sono sinonimi di giochi PC, non certo console."* Gli ha dato ragione Bing Gordon, il quale ha dichiarato che non vedremo mai titoli come **The Sims** su console (ignorando probabilmente il fatto che EA aveva annunciato l'intenzione di convertire il "simulatore di vita domestica" su console qualche settimana prima ndr). Il PC resterà la piattaforma privilegiata per generi

a cura di matteobittanti

come stragegia, wargames, simulazioni complesse e avventure. Ma le console presentano vantaggi innegabili tra cui un prezzo di vendita accessibile alla massa, una facilità di utilizzo ineguagliabile e una libreria di prodotti che non conosce problemi di compatibilità. Ultimo ma non meno importante, le console si accendono dopo la pressione di un tasto, mentre i PC richedono non meno di un minuto e mezzo prima di poter essere utilizzati. *"Può sembrare ridicolo,"* ha commentato Phil Harrison *"ma innumerevoli studi dimostrano che per gli utenti è un limite notevole: la gente vuole inserire un disco, premere un pulsante e cominciare a giocare. Il PC non è in grado di offrire questo."*
Per quanto le opinioni non fossero unanimi, la maggior parte degli sviluppatori condivide l'idea che piattaforme come Xbox e PlayStation2 saranno i veri mattatori dei prossimi anni. Ergo, anche se il mercato probabilmente manterrà una struttura multi-formato (PC e console), le console acquisteranno un ruolo di assoluta centralità. Inoltre, si affermeranno nuovi modi di giocare, wireless gaming *in primis*. A questo proposito...

...pronto, chi gioca?

Il tema del wireless gaming è stato esplorato da differenti angolazioni. Il leggendario RJ Mical, vice presidente di Red Jade, nonché co-progettista di Amiga, Lynx e 3DO, ha discusso le implicazioni della convergenza transmediale in atto nel corso del dibattito *"From Amiga To The Next Videogame Frontier - Wireless Multiplayer Gaming"*. In una seconda conferenza, dal titolo *"Unwired Games! Wired Multimedia"*, moderata da Robert Tercek, è emerso che la domanda di tecnologia wireless è in costante aumento e che i videogame rappresentano una vera e propria killer application. Stando infatti ad una indagine condotta da Datamonitor, entro il 2005 quattro possessori di telefonini su cinque in America e Stati Uniti useranno il telefono per fini ludici. Tradotto in soldoni, si parla di un mercato potenziale di 200 milioni di clienti e in circa 6 miliardi di dollari entro quattro anni, derivanti da sponsorizzazioni, abbonamenti e formule *pay-per-play*. Il successo straordinario del servizio offerto da DoCoMo in Giappone – diciannove milioni di abbonati nel giro di un anno - e la continua ibridazione tra console e telefoni cellulari (si veda il Mobile Phone Adapter di Game Boy Advance ed il sodalizio tra PlayStation2 e wireless) rappresentano l'inizio di una profonda ridefinizione del modo in cui giochiamo e comunichiamo. Il successo dei servizi messi a punto da DoCoMo ha spinto le software house a investire tempo e risorse nella produzione di giochi per telefonini.
Sony Computer Entertainment ha rinunciato a sviluppare una console portatile dopo aver concluso che il telefono cellulare è di per sé una console dotata di una base installata imbattibile. Della medesima opinione è anche Masaya Matsuura, che ha discusso il tema del wireless gaming e delle differenze tra Giappone ed Europa nell'appassionante seminario *"What Are The Cultural Borderlines Of Games?"*. Il creatore di titoli innovativi come **Parappa The Rapper**, **Vib Ribbon** e **Um Jammer Lammy** si è presentato sul palco con una chioma biondo platino, pantaloni azzurri elettrico, t-shirt arancione e giacchetta rosso magenta. Un vero e proprio clown. Con l'ausilio di una interprete di Sony of America, il carismatico game designer ha tentato di rispondere a quesiti di carattere sociologico prima ancora che videoludico. Per esempio, Matsuura si è domandato per quale motivo il genere dei rhythm game sia così popolare in Giappone mentre in occidente rappresenta una mera nicchia di mercato. Puntuale la risposta: *"il Giappone è una nazione più progressista dal punto di vista ludico, più aperta al nuovo e all'innovativo, laddove l'Occidente si è ormai incancrenito su pochi generi collaudati."* In particolare, Matsuura si è lamentato del fatto che gli americani non sanno produrre altro che simulazioni sportive e sparatutto in prima persona, *"due generi che a noi giapponesi proprio non vanno giù."*
Per Matsuura, i videogiochi sono arte prima ancora che merce: *"I videogiochi rappresentano la più compiuta forma artistica della nostra era e il loro ruolo sociale è destinato a diventare sempre più centrale."* Matsuura ha parlato a lungo del fenomeno del divertimento portatile e della convergenza tra videogames e telefonia cellulare, che in Giappone sta conoscendo un grande successo. Matsuura ha ironizzato sul fatto che *"mentre in Italia la gente urla durante le conversazioni e cerca di attirare l'attenzione sul fatto che sta parlando in un pezzo di plastica, in Giappone l'uso del medium è decisamente più discreto ed educato"*. Inoltre, ha osservato che laddove in Giappone il walkman è usato per isolarsi dalla massa, in America il walkman è uno strumento finalizzato a incutere timore: *"la gente lo ascolta a volume dodici per terrorizzare le vecchiette."*
In secondo luogo, Matsuura ha sottolineato il fatto che in Giappone il sistema di trasporti pubblici è efficiente ed è utilizzato da una larga fetta della popolazione. Il treno, in particolare, è perfetto per una fruizione videoludica occasionale come quella offerta da console portatili e telefoni cellulari. Parlando dell'intramontabile successo di Game Boy e delle handheld in generale, Matsuura ha commentato: *"sono rimaste l'ultima area protetta, il luogo virtuale in cui fruire dei contenuti semplici, accessibili e soprattutto divertenti."* Matsuura ha citato l'esempio di Wonderswan Color, che in Giappone ha venduto oltre un milione di esemplari. Il suo studio - Nana On-Sha – ha appena pubblicato un gioco intitolato **Rhyme Rider Kerokiran** per la console Bandai (al termine della presentazione, Matsuura ha regalato cinque Wonderswan con altrettante copie del gioco a cinque fortunati presenti – *bastardi*). Matsuura ha anche lamentato che l'affermazione di console potenti come PlayStation2 ed Xbox sta *de facto* costringendo i programmatori di rinnegare le dinamiche ludiche più elementari ed immediate per tentare qualcosa di ambizioso come film interattivi e avventure infinite. *"Oggi la grande sfida sembra essere creare giochi emozionanti, capaci di coinvolgere il giocatore fino a farlo piangere... Personalmente, non chiedo ai videogames di farmi piangere, ma semplicemente di farmi divertire... Bisogna fare attenzione a non perdere di vista la giocabilità ed il sano divertimento"*. Matsuura approva prodotti non violenti, caratterizzati da personaggi originali e da un gameplay innovativo. Il game designer teme che la nuova generazione di giochi finirà per allontanare anziché avvicinare gli adulti ai bambini: *"il mio personale obiettivo è creare prodotti che facciano da collante tra "grandi" e "piccoli". I miei giochi sono pensati per risvegliare il bambino che è in ogni adulto"* (lacrime del pubblico, applausi scroscianti, coppie che limonavano nell'ultima fila).
Non solo: il papà di parappa – al secolo parappapapà - guarda al futuro dei videogiochi con una certa apprensione (*"C'è sempre più violenza, purtroppo"*) e ritiene che la sottile linea rossa che separa la realtà dalla fantasia vada ormai assottigliandosi. Matsuura ha citato un esempio di "vita vissuta": *"Qualche mese fa ho acquistato il robot pet di Sony, AIBO, da tenere in ufficio. Due giorni dopo, un artista grafico è venuto da me per lamentarsi di un inaccettabile abuso: il cane era infatti stato programmato per ricercare oggetti di color rosa ed uno dei suoi colleghi ha pensato bene di attaccargli alla coda una pallina rosa, in modo tale che AIBO continuasse a girare in circolo per tentare di afferrarla. L'artista grafico ha parlato di un abuso crudele e ha richiesto che l'esperimento venisse interrotto. Ma ha senso parlare di crudeltà nel caso di un robot?"* Tema affascinante, *tres* dickiano. Per inciso, vale la pena di ricordare che tanto in Giappone quanto negli Stati Uniti, il mercato dei cani robot e dei mechanical pets sta letteralmente esplodendo. L'ultima edizione dell'International Toy Fair di New York ha confermato che i giocattoli stanno diventando sempre più cibernetici. La presenza di pupazzi meccanici e cani elettronici si è fatta ormai pervasiva. Il padre dei cani robot elettronici è proprio AIBO, il quattrozampe meccanico

Zip drive per PlayStation2

Durante la GDC, Iomega ha annunciato un lettore zip per PlayStation2, che sarà collegabile alla console per mezzo di una delle porte USB presenti sulla console. Per mezzo di dischi zip - un supporto di registrazione alternativo alle memory card - i giocatori potranno registrare informazioni e scambiarsele in modo semplice ed efficiente. L'introduzione sul mercato dello zip drive è prevista entro la fine dell'anno.

Xbox, un anno dopo

Nel corso della presentazione *"X-Box, un anno dopo"*, Seamus Blackley, direttore del reparto tecnico del progetto Xbox, ha ripercorso l'evoluzione di Xbox, spiegando che Microsoft ha progettato la sua console tenendo in massima considerazione le richieste degli sviluppatori e ha confermato che al momento del lancio saranno disponibili tra i dodici e i venti giochi. Entro Natale del 2001 sarà introdotta una seconda ondata di titoli. Ben 2.250 XDK - i kit di sviluppo Xbox che, per la cronaca, sono stati upgradati ben sei volte dalla loro introduzione – hanno raggiunto 165 compagnie in tutto il mondo. Blackley ha dato l'ennesima dimostrazione delle impressionanti potenzialità di animazione del chip NV2A presentando tre nuovi demo. Il più spettacolare è stato messo a punto da Cyrus Lum di Inevitable Entertainment - che mostrava una creatura mostruosa spendidamente animata e formata da oltre 18.000 poligoni. *"Questo è solo l'antipasto: aspettatevi qualcosa di travolgente all'E3..."* , ha promesso Blackley. Criterion Software ha presentato un nuovo demo per la potente console Microsoft che girava sull'ultima versione dell'XDK, la stessa usata nel corso del Gamestock di Seattle. Il demo presenta un castello medioevale attraversato da una donna guerriero. L'engine messo a punto dalla casa americana sarà utilizzato in due videogiochi attualmente in fase di sviluppo. Il demo visualizzava 1.2 milioni di poligoni al secondo, per quanto fosse privo di effetti speciali come texture multistrato e ombreggiature dinamiche.

Che l'area espositiva della GDC non fosse sterminata lo si intuiva dal fatto che solo una minima percentuale dei visitatori attraversava i vari stand in monopattino.

venduto a circa duemila dollari. Una seconda e più sofisticata generazione di robot AIBO è stata recentemente introdotta sul mercato. Cani robot come Poo-Chi, Tekno e Rocket sono la versione infantile di AIBO. Per quattro anni di fila, i giocattoli più venduti in America durante il cruciale periodo natalizio sono stati i prodotti della Tiger Electronics, tra cui Gigapets, Furby, Furby Babies e Poo-Chi. L'azienda - rilevata dal gigante Hasbro - sta al settore dei giochi elettronici come Sony sta a quello dei videogiochi. In altre parole, è il leader indiscusso. I giocattoli presentati a N.Y. non erano che la versione consumer di AIBO. Poo-Chi, autentico *best-seller* dello scorso Natale, è uno dei prodotti elettronici piu' popolari. Lontano dalla perfezione tecnica di AIBO, Poo-Chi non è in grado di camminare, ma si alza sulle zampe e si accuccia, abbaia, comunica con altri Poo-Chi per mezzo di squillanti abbaiate. Il comune denominatore di questa nuova generazione di giocattoli è l'interattività. I prodotti Tiger, ad esempio, sono predisposti per comunicare ed interagire tra di loro. Alcuni, come Super Poo-Chi, sono anche in grado di apprendere nuovi trucchi. La versione ludica di Yoda muove le orecchie mentre parla e reagisce quando viene minacciato da una spada laser. E.T. può interagire con Poo-Chi e Furby. Tutti inoltre comunicano, apprendono il loro linguaggio personalizzato. Poo-Chi, dotato di elementari routine di intelligenza artificiale, è in grado di mettersi seduto dietro comando. Il rivale è Tekno, un cane meccanico che cammina in sincronia con il padrone, prodotto dalla Manley Toy Quest. Altri cani robot sono Big Scratch e Little Scratch prodotti da TrendMasters. La stessa Fisherprice ha creato un robot elettronico per i più piccoli, Rocket. Sono circa trenta le aziende impegnate nella produzione di "giocattoli intelligenti" e negli ultimi anni hanno introdotto sul mercato poco meno di 200 articoli. Nel 2000, il settore dei giocattoli "intelligenti" valeva circa 316 milioni di dollari (fonte: NPD Group) pari al cinque per cento del totale, ma le previsioni parlano di crescite esponenziali per i prossimi anni.

Tiger sta inoltre lavorando ad altri robot come Mutsu the Fish e BattleBots, prodotti ufficiali dell'omonima trasmissione di *Comedy Central*. I prezzi variano dai trenta dollari per i modelli "entry-level" ai cento dollari per quelli più sofisticati, come Raptor, un dinosauro che cammina, spalanca le fauci e morde. Tiger offre anche un kit di costruzione di robot per circa 100 dollari. La battaglia dei cani robot a livello consumer è tra Hasbro e Mattel, che negli ultimi anni hanno dovuto affrontare una serie di difficoltà, ultima delle quali, una carenza di processori lo scorso Natale, che ha compromesso le vendite di alcune linee di prodotti. L'iniezione di dosi massicce di chip nei giochi è avvenuta attorno alla metà degli anni novanta, quando i costi di produzione sono scesi ad un livello accettabile. I giocattoli "smart" sono stati introdotti sul mercato per tamponare un'emorragia, vale a dire la fuga dei ragazzini verso i mondi virtuali dei videogame. A differenza dei giocattoli analogici, gli smart toys sono dotati di una loro personalità, rispondono in tempo reale alle sollecitazioni degli utenti, si configurano come compagni anziché come semplici strumenti. Secondo Matsuura, in futuro videogiochi, cani robot e telefoni cellulari saranno perfettamente integrati: *"I giochi stanno uscendo dal monitor, mentre i giocatori si stanno immergendo sempre di più nella realtà simulata: tra pochi anni questo fenomeno ellittico diventerà un enorme problema sociale."* Matsuura ha concluso la sua conferenza confermando che **Parappa The Rapper 2** sarà commercializzato in Giappone questa estate e ha parlato della serie a cartoni animati di *Parappa* che debutterà in Giappone il 14 aprile. Gettate i telecomandi.

Tutti insieme appassionatamente...

Il terzo *leit-motiv* della GDC 2001 era l'avvento dei giochi di ruolo multiplayer ed il crescente successo di titoli come *Everquest* e *Phantasy Star Online*. Nel corso del dibattito *"The Future of Games and Digital Entertainment"*, Henry Jenkins dell'MIT di Boston, Phillip Campbell (Quantic Dream) e John Smedley (Sony Online Entertainment) condividono l'idea che i videogiochi siano ormai vicini alla maturità artistica. La fase "pioneristica" – in cui i videogame si sono limitati ad imitare altre forme artistiche – e quella di "scoperta" – nella quale i giochi hanno generato una serie di generi – sono state superate dall'attuale fase di "maturazione", nella quale i confini tra i generi fissati nella fase precedente sono venuti meno e, in termini di fruizione, i videogiochi hanno raggiunto la cosiddetta massa critica. Secondo Phillip Cambell, creatore di *Tomb Raider* per PC, l'obiettivo dei game designer oggi è a) raggiungere il fotorealismo e b) giungere ad una nuova forma di distribuzione dei contenuti: *"Il realismo fotografico rappresenta la condizione necessaria – ma non sufficiente - per trasformare i videogiochi in una forma di intrattenimento massiva. In secondo luogo, prevedo che si affermerà presto una struttura episodica di produzione, distribuzione e consumo dei videogames. I videogiochi devono ispirarsi non tanto al cinema, quanto alla televisione: il successo dei serial TV come Friends dimostrano che la gente cerca mezz'ora di divertimento al giorno, non di più: del resto quanti possono permettersi di giocare per tre ore filate? Raggiungeremo un'utenza di massa solo quando convinceremo gli attuali consumatori di televisione a videogiocare e ci riusciremo solo con un surrogato interattivo della televisione. Ma dobbiamo creare "scenari" piuttosto che "narrazione" tradizionale: Quake ha dimostrato che il futuro sta nella comunità che si crea attorno al prodotto, non nel prodotto stesso"*. Campbell ritiene che il nuovo prodotto online di Electronic Arts, **Majestic**, rivoluzionerà il modo di fruire i videogiochi online. John Smedley, creatore di **Everquest**, ha discusso brevemente del successo dei massive multiplayer online role playing games (MMORPG), auspicando che il prossimo **Star Wars Online**, previsto per PC e PlayStation, superi in popolarità persino **Everquest**. *"Attualmente, il nostro gioco ha raggiunto una base di abbonamenti di oltre 360.000 utenti. La nostra visione è quella di creare una comunità a non semplicemente di fornire un prodotto. **Everquest** consente ai giocatori di vivere un'esperienza in un mondo simulato realistico e convincente. Stiamo letteralmente ponendo le fondamenta per un nuovo modo di concepire e fruire il videogioco. Il videogiocatore sa di appartenere ad un mondo che si evolve e cambia costantemente. In base ai nostri studi, il 90% dei giocatori di **Everquest** si collega quotidianamente e per più di ventiquattro ore alla settimana – considerando che la televisione attrae l'americano medio per circa 40 ore settimanali, è chiaro che i videogame stanno ormai colmando il gap. Anche se la cosa non mi rende particolarmente fiero, devo riconoscere che i videogame sono diventati una nuova ossessione, un passatempo compulsivo e irresistibile. Il giocatore non riesce né vuole più uscire dalla simulazione: viviamo in un mondo alla Matrix ormai... Quel che è ancora più interessante è che l'utente sta diventando co-produttore dell'opera videoludica. Sono certo che con **Star Wars Online**, la nostra base di utenza raggiungerà il milione: siamo alla vigilia di una strutturale rivoluzione nel settore videoludico e questa rivoluzione sarà ottenuta per mezzo delle console e non certo del PC."*
Buon divertimento...

Nel corso del Game Developers Conference 2001, l'Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS) ha annunciato i vincitori del "4th annual Interactive Achievement Awards". Fra i più premiati, **SSX** (con 5 award) e **Final Fantasy IX** (con 3 award). Segue elenco completo.

Craft Awards
Outstanding Achievement in Art Direction
Final Fantasy IX (PS, Square EA)
Outstanding Achievement in Animation
Final Fantasy IX (PS, Square EA)
Outstanding Achievement in Sound Design
Medal of Honor: Underground (PS, Electronic Arts / DreamWorks Interactive)
Outstanding Achievement in Musical Composition
Medal of Honor: Underground (PS, Electronic Arts / DreamWorks Interactive)
Outstanding Achievement in Game Design -
Legend of Zelda: Majora's Mask (N64, Nintendo)
Outstanding Achievement in Visual Engineering
SSX (PS2, Electronic Arts)
Outstanding Achievement in Game Play Engineering
SSX (PS2, Electronic Arts)
Outstanding Achievement in Character or Story Development
Baldur's Gate II (PC, Bioware / Interplay)

Console
Console Game of the Year
SSX (PS2, Electronic Arts)
Action / Adventure Game of the Year
Legend of Zelda: Majora's Mask (N64, Nintendo)
Role Playing Game of the Year
Final Fantasy IX (PS, Square EA)
Fighting Game of the Year
Dead or Alive 2 (DC, Tecmo)
Racing Game of the Year
SSX (PS2, Electronic Arts)
Family Title of the Year
Mario Tennis (N64, Nintendo)
Sports Game of the Year
SSX (PS2, Electronic Arts)
Innovation in Console Gaming
Shenmue (DC, AM2 / Sega)

Personal Computer
Computer Game of the Year
Diablo II (Blizzard)
Family Title of the Year
Return of the Incredible Machine: Contraptions (Dynamix/Sierra On-Line)
Action/Adventure Game of the Year
Deus Ex (Ion Storm/Eidos)
Role Playing Game of the Year
Diablo II (Blizzard)
Simulation Game of the Year
MechWarrior 4 (Microsoft)
Sports Game of the Year
FIFA 2001 (Electronic Arts), **Motocross Madness** (Rainbow Studios/Microsoft)
Strategy Game of the Year
Age of Kings II: The Conquerors (Emsemble Studios/Microsoft)
Innovation in Computer Gaming
Deus Ex (Ion Storm/Eidos)

Online
Online Gameplay of the Year
MechWarrior 4 (PC, Microsoft)
Massive Multiplayer/Persistent World Game of the Year
Everquest: Ruins of Kunark (Verant Interactive/SCEA)

Game of the Year
Game of the Year
Diablo II (PC, Blizzard)

Accanto alla tecnologia ultramoderna erano in display alla GDC anche sempreverdi console come Vectrex e Intellivision...

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato

"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00 SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

Digital net

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

VIA VIRGINIA, 1/3 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

06/7858177

E-mail: info@digital-net.it

Sito: www.digital-net.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?

Contattateci

NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Ossessionati da Formula One.
PlayStation.2
FORMULA ONE 2001
PlayStation.2

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **AUTUNNO 2001**

SILENT HILL 2

"Più che sul video, Silent Hill si gioca nella testa. La fantasia mostra ciò che l'oscurità nasconde" (**Super Console** 58 - aprile '99)

*Imamura ha fatto gavetta come coder per **International Track & Field**, prima di salire di rango (programmatore capo) per **Silent Hill** ed essere definitivamente promosso al ruolo di producer con **Silent Hill 2**.*

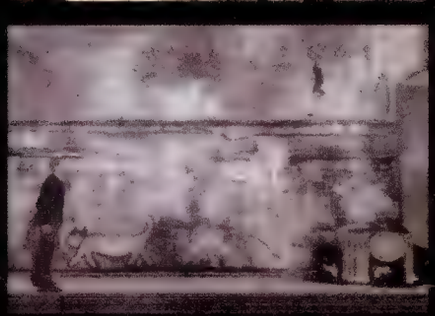
Il recente Tokyo Game Show si è chiuso, come da previsioni, senza botti particolari: Sony ha cercato di mostrare al pubblico la varietà della line-up per PlayStation2, Microsoft ha giocato al meglio le proprie carte per tentare di far presa sull'utenza nipponica, Nintendo ha puntato sul Game Boy Advance, riservandosi di presentare il GameCube in tutto il suo splendore all'E3. Tutto come da copione, comprese la folla oceanica accalcata di fronte alle postazioni su cui testare la versione preliminare di **Final Fantasy X**, senza alcun dubbio il "gioco dello show" di questo TGS primaverile. Nell'atmosfera apatica del Makuhari Messe di Chiba la sorpresa più grossa è stata probabilmente l'accoglienza trionfale riservata dal pubblico giapponese a **Silent Hill 2**: l'horror adventure di KCET, presente per la prima volta in forma giocabile, ha riscosso consensi entusiastici durante la tregiorni fieristica, mandando in visibilio l'utenza PlayStation2 e lasciando un po' in ombra (incredibile, ma vero) quel **Metal Gear Solid 2** che davvero non sembra far presa nel Paese del Sol Levante. Sicuramente il fatto che i visitatori abbiano preferito pigiarsi come sardine per vedere **Silent Hill 2** anziché, ad esempio, **Devil May Cry** nel vicino stand Capcom ha molto a che vedere con la latitanza di immagini e informazioni rilasciate da KCET in questi mesi: il promettente filmato mostrato al Tokyo Game Show dello scorso autunno ha fatto seguito un silenzio rotto solo recentemente dopo sette mesi di trepidante attesa.

In tutta onestà, anche la versione del gioco mostrata alla fine di marzo appare ancora piuttosto incompleta e dalla durata estremamente ridotta, ma permette di trarne qualche considerazione interessante. Volendo sintetizzare, è possibile descrivere efficacemente **Silent Hill 2** come "**Silent Hill** su PlayStation2": pur senza sciorinare i virtuosismi tecnici dei già citati **MGS2** e **Devil May Cry**, attualmente superiori in questo senso, il gioco è pervaso dalla stessa atmosfera angosciante che ci ha terrorizzato due anni or sono. L'orrore è ancora una volta "mentale" più che visivo e, come nei prequel, sembrano ancora numerose le situazioni in cui è l'oscurità il vero nemico del giocatore, o meglio della sua psiche. In alcune situazioni il male è quasi palpabile e l'aspetto di alcuni personaggi "disturba" più che terrorizza, ma il giocatore è invogliato a proseguire nell'avventura, guidato dalle ottime sequenze in CG di Takayoshi Sato, che ancora una volta s'è sobbarcato quasi da solo il compito di realizzare intro e cutscene varie. Il resto della grafica, per quel poco che è stato possibile vedere, sembra di buon livello: il titolo adotta una risoluzione di 640x480, il frame rate è eccellente e un lieve effetto di "sgranatura", notabile anche nelle foto in queste pagine, dona al gioco un look alquanto particolare.

La breve demo giocabile presente allo stand Konami ha permesso inoltre di testare il sistema di controllo character-relative, non dissimile da quello del primo **Silent Hill**, ma con la possibilità inedita di eseguire lo strafe laterale mediante i tasti dorsali: l'impressione è che nel gioco ci possa essere una dose di azione superiore a quella del suo predecessore, ma siamo ovviamente a livello di congetture. Difficile anche pronunciarsi sul sonoro: sebbene il titolo KCET tragga giovamento dalla nuova libreria 5-Force 3D Sound di Sony, il frastuono heriboso ha reso impossibile giudicare l'efficacia degli effetti audio tridimensionali, così come ha impedito di immergersi completamente nell'atmosfera horror, vero punto di forza del prodotto. C'è poco da fare: **Silent Hill 2** è un titolo che va (andrà) "vissuto" di notte, da soli, nel buio della propria stanza e non in mezzo a migliaia di otaku urlanti e a una marea di flash e faretti. Per cercare di capire quale sarà l'esperienza finale che il giocatore potrà provare cimentandosi con l'horror adventure Konami, **Super Console** ha scambiato quattro chiacchiere con Akihiro Imamura, producer del gioco. Ed ecco cos'è emerso.

(Un ringraziamento particolare a Kazunori Nirasawa di Konami per la sua preziosa opera di interprete).

*Akihiro Imamura (a destra) è a capo di tutto il progetto **Silent Hill 2** ed è il principale responsabile dello sviluppo del titolo, sia su PlayStation2 che su Xbox. Takayoshi Sato (a sinistra) ha invece curato la realizzazione di tutte le sequenze in CG di entrambi gli episodi del gioco.*



Laura è una ragazzina il cui ruolo all'interno dell'avventura appare ancora misterioso: la sua funzione, stando alle dichiarazioni di Imamura, dovrebbe essere quella di possibile aiutante di James, il protagonista, dandogli indicazioni e suggerimenti, per lo più sotto forma di enigmi.

Super Console: Cominciamo con una domanda ovvia. Perché Silent Hill 2? Quanto è stato importante l'input della dirigenza Konami nella decisione di sviluppare un seguito?
Akihiro Imamura: Volevamo realizzare un episodio di **Silent Hill** senza avere particolari limitazioni tecniche e le piattaforme attuali permettono di lavorare al meglio in questo senso. Ovviamente anche la dirigenza di Konami ha dichiarato di essere molto interessata ad un seguito, visto che il primo **Silent Hill** ha riscosso un buon successo.

SC: La storia di Silent Hill 2 è un'evoluzione di quella del suo predecessore?
AI: No, la trama è diversa. Il "cuore" del gioco è rimasto lo stesso, com'è facilmente comprensibile dandoci anche solo una breve occhiata: il sistema di controllo, l'ambientazione, l'atmosfera. Ma la storia verte intorno ad un uomo che riceve una lettera dalla moglie. Niente di anormale, se non fosse che la moglie è morta qualche anno addietro.

SC: E quindi l'avventura vede quest'uomo impegnato alla ricerca della moglie...
AI: Esattamente. Ma non fatemi parlare troppo della storia perché è molto complessa. E non voglio rovinare la sorpresa a nessuno.

SC: Stiamo sul vago allora. Lo sviluppo della storia è lineare?
AI: Diciamo che esiste a grosso modo un filo conduttore, ma le scelte prese dal giocatore porteranno certi cambiamenti alla trama e, in finale, a conclusioni diverse.

SC: Quant'è lungo Silent Hill 2?
AI: Dipende moltissimo da come si gioca. Indicativamente potrei dire che ha la stessa lunghezza del suo prequel. Stiamo inoltre lavorando in modo tale che venga dato al giocatore un incentivo nel riaffrontare l'avventura anche dopo averla portata a termine.

SC: Quante persone stanno lavorando al gioco attualmente?
AI: Direi che siamo ben oltre le 50 persone al momento, molte delle quali avevano lavorato anche al primo **Silent Hill**. Siamo partiti in numero minore, ma man mano che ne sentiamo la necessità abbiamo la possibilità di incorporare nel nostro staff altri dipendenti di KCET.

SC: Silent Hill è stato il suo primo progetto?
AI: No, avevo lavorato a **International Track & Field** e poi sono passato a **Silent Hill** come programmatore capo, prima di diventare il producer di **Silent Hill 2**.

SC: Nel produrre Silent Hill 2 è stato possibile trarre giovamento dall'esperienza accumulata lavorando sul prequel o il fatto di sviluppare su PlayStation2 ha richiesto un approccio totalmente diverso?
AI: Per quanto riguarda il 3D l'esperienza accumulata in campo matematico è stata senza dubbio utile. Ma per tutto il resto, data l'enorme differenza fra PS2 e il suo predecessore, siamo dovuti ripartire da capo.

SC: Avete avuto particolari difficoltà nel lavorare sull'hardware di PlayStation2? Com'è stato il supporto di Sony a riguardo? Nei mesi passati ci sono state molte critiche da parte di sviluppatori occidentali in questo senso.
AI: Davvero? In tutta onestà non mi posso lamentare di Sony Computer Entertainment. Ci hanno sempre dato pieno supporto. Direi che non abbiamo avuto nessun problema particolare a lavorare su PS2.

SC: A proposito di supporto, Silent Hill 2 sarà uno dei primi giochi a sfruttare la libreria S-Force 3D Sound di Sony. Cosa dobbiamo aspettarci dal comparto audio del gioco? Potremo giocare a Silent Hill 2 con un sonoro in Dolby Digital 5.1?

AI: Parto dal fondo. Non abbiamo un audio in Dolby Digital 5.1, ma la libreria che ci ha fornito SCE permette di ottenere un sonoro tridimensionale dalle solite due casse. Diciamo per semplificare che invece di avere solo "destra e sinistra", con l'S-Force 3D Sound avremo anche "davanti e dietro". Posso garantire che la resa dell'audio è eccellente. Il sonoro è estremamente importante in un titolo come **Silent Hill 2**. Anzi, direi che un comparto audio in grado di supportare al meglio l'atmosfera è assolutamente indispensabile in un videogioco. Il sonoro dev'essere qualcosa di più di un contorno all'azione e merita un ruolo primario: per esempio, in **Silent Hill 2** c'è una scena in cui il protagonista individua la presenza di un nemico solo sentendo il suo rumore.

SC: Due anni fa abbiamo avuto l'occasione di intervistare Keiichiro Toyama e Takayoshi Sato, direttore e CG designer del primo Silent Hill. Entrambi dichiararono di aver tratto ispirazione dalla filmografia horror occidentale "classica", rifacendosi in parte alle opere di Cronenberg e Lynch. E' cambiato qualcosa per Silent Hill 2? Avete usato come risorsa anche pellicole di produzione nipponica come *Ring* di Chisui Takigawa o la cinematografia americana è rimasta il riferimento numero uno?

AI: Avete intervistato Takayoshi due anni fa? Aspettate che lo faccio venire qui allora (*ridendo chiama Takayoshi da un'altra stanza: Da questo momento Sato, che parla un ottimo inglese a differenza di Imamura-san, assiste al resto dell'intervista*). Tornando alla domanda, sicuramente Lynch e Cronenberg sono due fra i nostri registi preferiti, quindi sono rimasti un punto di riferimento per **Silent Hill**. Ma nel cercare ispirazione abbiamo cercato di non limitarci unicamente alla cinematografia, ma anche di prendere spunto dalla musica, dai fumetti. Il difficile è ovviamente inglobare questi elementi in un contesto come quello videoludico.

SC: C'è stato qualche videogioco che avete apprezzato particolarmente nei mesi passati e da cui avete tratto qualche idea per Silent Hill 2?

AI: Oltre ad essere un creatore di giochi, mi reputo anche un videogiocatore. Ciononostante, a causa della mia professione, non credo di essere un osservatore sufficientemente imparziale per valutare gli altri titoli, quindi, quando penso di trovarmi fra le mani un buon gioco, lo faccio vedere anche al resto del team. Provo parecchi giochi, quindi sarebbe difficile fare qualche nome in particolare.

SC: Qual è la sua opinione su giochi in cui l'horror è presente in maniera più esplicita, titoli in cui spesso la dose di splatter va oltre il comune buongusto?

AI: Personalmente prediligo un approccio come quello di **Silent Hill**, dove l'horror non è "visivo", ma attacca i nostri istinti. Preferisco qualcosa di più sottile, ma non per questo meno terrorizzante. Faccio un esempio: c'è il buio più totale e il giocatore si chiede istintivamente cosa ci sia nell'oscurità. Magari non c'è niente.

SC: Negli ultimi anni il dibattito sulla violenza nei videogiochi procede a ritmo incessante, con ripetuti attacchi da parte di mass media e organizzazioni varie nei confronti di quest'industria. E' preoccupato per la reazione dell'opinione pubblica verso Silent Hill 2 in Paesi come Stati Uniti e Germania?

AI: Non eccessivamente. Negli USA hanno un sistema di rating apposito, per evitare che giochi dal contenuto adulto finiscano nelle mani dei bambini. In ogni caso non è mia intenzione quella di infarcire Silent Hill 2 con eccessiva violenza: come nel suo predecessore non ci saranno scene splatter.

SC: Konami ha annunciato tempo addietro che Silent Hill vedrà la luce anche come titolo Xbox. Si tratta di una conversione di Silent Hill 2 o di un titolo che "unisce" i due episodi della serie, come nel caso di Metal Gear Solid X?

AI: No, è essenzialmente Silent Hill 2 "portato" su Xbox.

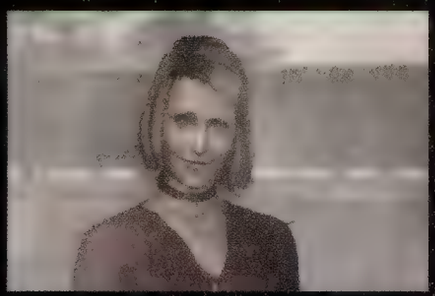
SC: State lavorando contemporaneamente ad entrambe le versioni del gioco?

AI: Diciamo di sì, ma sulla console Sony siamo decisamente più avanti col progetto, anche perché la maggior parte del team è impegnata proprio su quella versione. Finito con PlayStation2, ci dedicheremo tutti alla versione Xbox.

SC: Ci saranno differenze sostanziali fra la versione Xbox e quella PS2?

AI: La struttura del gioco rimarrà essenzialmente la stessa. Quello che posso dire è che la versione Xbox, uscendo per seconda, avrà qualche aggiunta rispetto a quella PS2. E' ancora presto per valutare l'entità di queste modifiche, perché siamo ancora piuttosto indietro con il lavoro sull'hardware Microsoft, ma penso avremo un nuovo scenario e qualche cambiamento alla trama.

*La regia del gioco è ancora una volta eccellente e la scelta delle inquadrature dimostra un buon lavoro di ricerca: a differenza del primo **Silent Hill** però la visuale segue i movimenti del giocatore, con alcune inquadrature prefissate per ottenere un miglior effetto scenografico.*



L'aspetto di Maria non è proprio dei più rassicuranti: il lavoro svolto da Sato in questo senso merita senza dubbio un encomio.

SC: Parlando di hardware, e visto che ha la rara opportunità di lavorare sia su PlayStation2 che su Xbox, la domanda è inevitabile. Cosa pensa delle potenzialità di entrambe le macchine?
Al: Hmmm... PlayStation2 è un'ottima macchina, questo è fuori discussione. Per quanto riguarda Xbox, sinceramente non mi posso ancora esprimere. A dire il vero abbiamo appena iniziato a lavorarci, quindi il mio team sta ancora analizzando l'hardware.

SC: Approfittiamo della presenza di Takayoshi Sato per chiedere anche a lui un parere...
Takayoshi Sato: (ridendo) Giuro che non ne so niente. Scherzi a parte, come nel caso del primo Silent Hill mi sono occupato ancora una volta di tutte le sequenze in CG, quindi lascio i problemi con l'hardware ai programmatori. Da parte mia non ho avuto il minimo problema.

SC: Prevedete un'uscita simultanea per entrambe le versioni?
Al: Difficile dirlo. Non abbiamo ancora una data d'uscita prestabilita per **Silent Hill 2**. Diciamo che la versione PlayStation2 dovrebbe vedere la luce in autunno, mentre con ogni probabilità la controparte per Xbox accompagnerà la console il giorno della sua uscita in Giappone.

SC: Silent Hill ha riscosso un ottimo successo e abbiamo visto che la serie è finita anche su Game Boy Advance. Da un certo punto di vista sembra un po' un controsenso: il gioco basa gran parte del proprio appeal sull'atmosfera e su un portatile è pressoché impossibile ricreare le stesse sensazioni ottenute su PlayStation.
Al: Direi che sono d'accordo. In Konami si è parlato ultimamente di portare Silent Hill 2 su Game Boy Advance, ma date le limitazioni dell'hardware creare un'atmosfera adeguata non è impossibile, ma quasi. Diciamo che è molto difficile. Per il momento preferisco decisamente concentrarmi sulle versioni PlayStation2 e Xbox del gioco.

SC: Al Tokyo Game Show dello scorso settembre abbiamo avuto la possibilità di vedere un breve filmato di Silent Hill 2 e poi c'è stato un periodo di blackout completo. E' stata una sua scelta precisa o una decisione del reparto marketing Konami, magari presa per dare più spazio a titoli come Zone of the Enders o Metal Gear Solid 2?
Al: È stata una decisione del reparto marketing e PR di Konami.

SC: Parlando di marketing, è impossibile non notare un certo successo per le demo incluse nelle confezioni di altri giochi: nel caso di Metal Gear Solid 2 e Devil May Cry sembra quasi che l'utenza parli più delle demo che di ZOE e Resident Evil: Code Veronica. Prevedete qualcosa di simile per Silent Hill 2?
Al: Ci abbiamo pensato parecchio, ma il problema sta nel trovare un titolo adeguato a cui allegare in bundle la demo di Silent Hill 2. Credo che il nostro gioco sia un titolo a sé stante e non vedo altri prodotti della line-up Konami che possano fare al caso nostro. Con ogni probabilità faremo qualche altra iniziativa promozionale, come inserire la demo in qualche rivista, almeno qui in Giappone, ma credo che questo sia tutto.

SC: Magari Shadow of Memories poteva essere il titolo più indicato, o piuttosto il meno distante da Silent Hill 2. Cosa pensa di quest'avventura?
Al: Mi è piaciuta parecchio. A dire il vero, essendo un prodotto di KCET ed essendo stato sviluppato nei nostri uffici ci sono molto legato.

SC: In KCET avete la possibilità di scambiarvi idee con gli altri producer e di confrontarvi ripetutamente o ogni team è un'entità autonoma che opera in totale indipendenza?
Al: Sinceramente non ci sono molte opportunità per interagire perché siamo sempre tutti indaffaratissimi. Comunque Konami tiene delle riunioni generali più o meno una volta ogni mese, in cui abbiamo la possibilità di discutere dei nostri giochi e confrontarci sui temi ad essi inerenti.

SC: Cosa riserva il futuro ad Akihiro Imamura? Ha qualche progetto in mente dopo Silent Hill 2, magari dal contenuto totalmente differente?
Al: Se mai ci sarà un Silent Hill 3 mi piacerebbe ovviamente essere coinvolto nel suo sviluppo. Ma questo non significa che non possa dedicarmi a progetti completamente diversi. Al momento però sto dedicandomi anima e corpo a Silent Hill 2: quando avrò finito, esaminerò le diverse opzioni che mi si presenteranno.

SC: E noi nel frattempo aspetteremo Silent Hill 2 con ansia. Grazie per il suo tempo, Imamura-san.
Al: Grazie a voi. E' stato un piacere.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **ESTATE 2001**

Devil May Cry

Possa piangere il diavolo se questo non è un capolavoro annunciato.

L'accesso ad alcune stanze è precluso da sortilegi alle porte. Per annullarli è necessario recuperare un numero specifico di Orb. In questo caso trenta.

*La varietà di inquadrature offerte in **Devil May Cry** è sorprendente, sebbene matrice di una vaga sensazione di smarrimento durante le prime azzuffate.*

Dopo aver sperimentato la *trial version* di **Devil May Cry** inclusa in **Bio Hazard: Code Veronica Complete**, la prima cosa da fare è prendere carta e penna ed ascriverlo nell'elenco dei most *wanted* PS2 di fianco (non sotto) a **MGS2**. L'ultima fatica di Shinji Mikami, la prima per PS2 se si esclude la conversione dell'episodio dreamcastiano di cui sopra, è semplicemente stupefacente. Se fossimo on-line piuttosto che qui, fra queste antiche pagine fatte di carta ed inchiostro, un paio di filmati veicolerebbero con la dovuta efficacia impressioni che il testo che avete sott'occhio riuscirà a fatica a convertire in immaginifiche sequenze mentali. **Devil May Cry** è spettacolo audiovisivo concentrato, delirio blastatorio dopato, soffia aria fresca sulle mani ed affascina come pochi videogiochi sanno o hanno saputo fare. Se il videogioco non è arte allora **Devil May Cry** non è un videogioco.

Ritornare alla compostezza che il ruolo di redattore impone mentre le ultime sequenze di **DMC** continuano a ronzare nella memoria è impresa ardua, ma ci proveremo. Del resto il (video)gioco è una cosa seria. La demo ha inizio all'esterno di un mastodontico nonché inquietante castello gotico erto su una scogliera. Dante, il protagonista, prodotto del miscuglio genetico umano-demoniaco, e con lui una misteriosa compagna, si salutano all'inizio. Lei prima invita ad entrare nel castello, poi compie un balzo di dieci metri lasciando nel ricordo l'immagine della sua lunga chioma bionda che scompare al di là della roccia (la rincontreremo nella versione finale del gioco, si intende. Per adesso sappiamo che esiste). Il protagonista resta solo, le bande nere identificative della sequenza d'intermezzo svaniscono, e il giocatore si ritrova con un DualShock2 in mano e la stupefacenza davanti agli occhi (e intorno alle orecchie). Mentre il vento e le sonorità marine accarezzano le trombe di Eustachio, e gli uccelli svolazzano nel cielo, si avanza lungo un percorso scavato nella roccia e subito la telecamera si dimostra prodiga di inquadrature evocative con panoramiche, carrellate e zoomate fascinose. Intanto, un sottile velo opacizzante investe di pulviscolo le scene inquadrate da lontano simulando un convincente "effetto distanza". La morfologia arzigogolata della roccia subito sottolinea la complessità scenografica che **Devil May Cry** avrà modo di ribadire in seguito. Entrati nel castello, un batacchio oltretombale spezza la placida armonia sperimentata all'esterno con sordi e ritmati *thumb-thumb*, mentre i primi, timidi passi di Dante sul marmo riecheggiano nella vastità dell'ambiente preposto all'assimilazione del sistema di controllo. Ma la magnificenza architettonica della scenografia frena inizialmente il desiderio di sperimentare. Le prime perlustrazioni dell'area di gioco ordinano alla mascella di abbandonare il suo alloggio e restare al suolo per un periodo di tempo indefinito. La statua di un oscuro cavaliere troneggia al centro di un imponente ingresso, mentre dietro di lei una scalinata dà accesso a due serie di porticati perimetrali, in parte demoliti da oscuri eventi pregressi. Al di là delle rampe, poggiato di spalle alla parete, un gigantesco angelo di marmo si illumina il volto porgendo un fuoco azzurro al vuoto. Dal soffitto, sontuosi candelabri dorati diffondono una luce calda ma inefficace, mentre le lanterne disposte sui colonnati e sui corrimano illuminano i ricchi intarsi gotico/deco che ricoprono volte e pareti. Più in là, fra le stanze del palazzo, si scopriranno fatiscenti camere da letto, cortili interni ormai invasi dalla vegetazione, librerie putrefatte e quanto di più inospitale vi venga in mente. Come un serpente, la telecamera striscia sinuosa fra le colonne, balza sulle scale, affianca i porticati, alternando continuamente inquadrature larghe e strette, dal basso, dall'alto, di lato, da vicino e da lontano, fisse e dinamiche. Ogni modello di ripresa sperimentata in cinematografia sembra trovare un posto in **Devil May Cry**. Uno spettacolo quasi disorientante. Impreziosisce il tutto un leggero motion blur, palesemente dettato da esigenze smussa spigoli, ma non per questo sconveniente, anzi, diremmo addirittura che favorisce la resa cinematografica dell'esperienza visiva. Il motore 3D, nel frattempo, non accusa la benché minima esitazione e manda a video 60 fotogrammi al secondo senza colpo ferire. Fluido come una tavoletta di burro fatta scivolare sul fondo di una padella ben scaldata, diremmo.

Contribuisce senz'altro a questa fluidità il sistema di controllo, finalmente (?) relativo allo schermo (come in **MGS2** o in **Pac Man** se vogliamo). Ma c'è di più. Proprio da questo punto di vista **Devil May Cry** crea un precedente storico abbattendo il muro che fino ad oggi ha impedito alla "regia automatica" tipo **Dino Crisis** o **Code Veronica** di sposare il sistema di controllo screen relative. (Attenzione: segue tedioso approfondimento sul sistema di controllo. I disinteressati sono liberi di saltare al paragrafo successivo.) A differenza dei giochi "alla **Mario64**", dove la telecamera non stacca mai nel corso

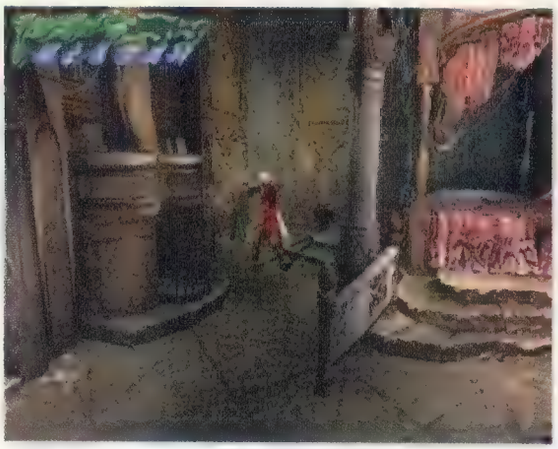
Quando in modalità demone, il corpo di Dante viene pervaso dall'elemento legato alla spada in suo possesso (in questo caso, del fulmine). I colpi esplosi in questo stato, non solo danneggiano maggiormente il nemico, ma lo scaraventano lontano. Un effetto addizionale gradito, soprattutto in condizioni di preoccupante affollamento.

Per trasformare Dante in demone alato è sufficiente un balzo.

dell'azione e dove è data la facoltà di regolare l'inquadratura a piacimento, **Devil May Cry** viene visto attraverso una serie di varianti prospettiche prestabilite, esattamente analoghe a quelle impiegate nelle recenti produzioni Capcom a tema, sebbene meno coercitive e più "mobili". Non è raro quindi assistere a repentini stacchi prospettici, con Dante inquadrato prima di spalle (o dalla sua sinistra) ed un nanosecondo dopo di fronte (o dalla sua destra). In queste circostanze un sistema di controllo relativo allo schermo di tipo "tradizionale" impallerebbe Dante esattamente sul confine fra le due zone dell'area di gioco inquadrate da punti opposti. "Andare su" nell'inquadratura alle spalle diventerebbe, infatti, "andare giù" nell'inquadratura frontale. Il passaggio dall'una a l'altra, come già detto, è tanto repentino da impedire una tempestiva azione correttiva sullo stick analogico, pertanto determinerebbe l'impallo di cui sopra. Con un sistema di controllo relativo al personaggio, invece, il problema non si pone: si avanza fintanto che si preme ⬆, a prescindere dai cambi di inquadratura. E' per questo motivo che anche i recenti **Onimusha** e **Code Veronica** si rifanno alla preistorica formula di **Alone in The Dark**. **Devil May Cry**, si diceva, crea un precedente storico in questo senso perché riesce a unire le due cose (regia automatica e controlli relativi allo schermo) senza impalli. Come? Con un brillante stratagemma: al cambio di inquadratura gli ordini direzionali non si invertono subito ma "aspettano" che l'utente rilasci e riprenda lo stick. In questo modo "andare su" nell'inquadratura di spalle resta "andare su" anche in quella frontale, dando il tempo al giocatore di "accorgersi" del cambio prospettico ed aggiornare l'inclinazione dello stick di conseguenza. Semplicemente geniale. (Fine del tedioso approfondimento.)

Considerata la natura più "action" che "adventure" di **Devil May Cry**, le azioni performabili dal protagonista sono ben più numerose di quanto offerto da **Onimusha** (altro titolo Capcom decisamente dinamico), e non solo per via dell'uso simultaneo di armi a lungo raggio (una coppia di pistole e un fucile a doppia canna mozza, nella demo) e corto raggio (lo spadone, nella demo). Il tasto ✕ ordina il salto nella direzione indicata dallo stick, concatenabile ad un secondo balzo eseguibile ripigiando ✕ al contatto con pareti o nemici. Nell'eventuale prossimità di un appiglio, Dante, banalmente, ci si aggrappa e si tira su. In un certo senso, **Devil May Cry** introduce elementi platform nel genere. Tenendo premuto il dorsale R1 si attiva il sistema di lock on promovendo i tasti ■ o ● (normalmente deputati a compiere azioni generiche, tipo aprire porte, esaminare oggetti e così via) al ruolo di grilletti. Oltre ai proiettili normali e possibile "caricare" in canna un paio di colpi potenziati tenendo schiacciato il grilletto per un paio di secondi (alla **R-Type** per capirci). Il tasto △ comanda l'impiego dello spadone, usato da Dante nell'ordine delle tre randellate veloci o della martellata post salto (se sfoderata col dovuto tempismo, la spada funge anche deflettore degli attacchi). Accompagnando il tasto △ con opportune inclinazioni dello stick è possibile eseguire un affondo con carica al seguito o vibrare una devastante sciabolata dal basso verso l'alto. Quest'ultima mossa scaraventa in aria il nemico dando il tempo di infierirvi al volo a colpi di rivoltelle (probabilmente una delle mosse di galvanizzanti del gioco), dotate di munizionamento infinito. Come già detto, il tasto R1 inchioda il bersaglio più vicino e permette di girarvi attorno (decisamente "cool" la flemma con cui Dante passeggia lateralmente incrociando le gambe o saltella a ritroso mentre versa piombo sul nemico), ma non solo. In questa modalità il tasto ✕ diventa essenziale per l'esecuzione di mosse evasive tra cui il salto all'indietro, in avanti e le capriole laterali.

Dal banale esame delle mosse performabili appare chiaro come **DMC** offra un'esperienza ludica fortemente orientata all'azione, e la demo sottolinea questo aspetto a più riprese. Il solo menu di gestione dell'inventario (apparentemente illimitato) è impreziosito da sequenze animate che inneggiano al dinamismo. Come da tradizione capcomiana, l'opera di penetrazione nell'area di gioco prevede il ritrovamento di chiavi et similia, nonché, analogamente ad **Onimusha**, l'opposizione di porte sbarrate da mistici sortilegi. Per spezzarli è necessario accumulare un certo numero di Orb, pietre magiche di colore rosso rilasciate dai nemici uccisi, ma anche sparse per l'area di gioco o nascoste in alcuni elementi del mobilio (per esaminarne il contenuto è sufficiente frantumarli). A differenza dell'horror adventure nippo-medievale di Inafune, Dante assorbe gli Orb automaticamente senza richiedere alcun esercizio di "risucchio". Basta passarci vicino e l'Orb viene calamitato dal corpo di Dante. Lo sterminio degli avversari



La ricchezza scenografica di ***Devil May Cry*** *è semplicemente sbalorditiva. La cura nei dettagli idem. Notate, se possibile, i portafotografie sul camino a sinistra.*

è quindi strumentale all'esplorazione e non semplice condimento. Senza un numero sufficiente di Orb non si va da nessuna parte. Aggrava quest'impostazione la necessità di mietere vittime per riempire una barra energetica speciale, identificativa della "forza demoniaca" dantesca. Fatto il pieno, il tasto **L1** provoca in Dante un mutamento di stato dagli effetti dipendenti dal tipo di spada in suo possesso. Sebbene la demo ne renda disponibile una sola (apparentemente legata all'elemento fulmine), l'inventario ne annovera un'altra, del fuoco, ma non permette di equipaggiarla. Un modo crudele per far intendere che ce ne saranno altre… Una volta attivata la "modalità demone", gli attacchi di Dante subiscono il prevedibile potenziamento, ma non solo. Una doppia pressione del tasto ⊗ trasforma il protagonista in una demone alato dal potere offensivo devastante (nella demo si produce in lanci di fulmini ed avvitamenti aerei). Nel frattempo, la barra energetica relativa si consuma progressivamente, riportando infine Dante allo stato originario. All'evidente funzione offensiva, la modalità demone ne vanta, inoltre, una curatrice: mentre si consuma la forza demoniaca, quella vitale cresce.

Sono due le categorie di nemici presenti nella demo: marionette giganti e fantasmi. I primi avanzano barcollano gomiti al vento appesi a corde toccate da mani divine, brandendo ora lame, ora coltelli da lancio, ora addirittura fucili a canne mozze. Nel corpo a corpo una marionetta è in grado di saltarti in grembo, gambe avvinghiate al torso, e tempestarti la testa di taglienti carezze. I fantasmi, d'altro canto, danzano oscuri nell'aria ridacchiando striduli. La demo ne offre due esemplari: il primo, armato di cesoie giganti intese a fare di Dante un "uomo a metà" sul serio; il secondo, abbracciato ad una più tradizionale falce, ha dalla sua la possibilità di roteare l'arma sul capo e scagliarla a mo' di lame rotanti goldrakiane. In virtù della loro immaterialità, i fantasmi godono della possibilità di rintanarsi nei muri, per difesa ma soprattutto per disorientare l'avversario.

Chi avesse trovato galvanizzanti i duelli di **Onimusha** si prepari ad essere rapito dalla furia e dall'eleganza delle sequenze di combattimento fra Dante ed i suoi indesiderati compagni d'avventura. Il cupo e sommesso accompagnamento sonoro che sottolinea le fasi esplorative, in quelle di combattimento lascia il posto ad un folgorante strillo di chitarre metallare e bassi a go-go. *The Matrix* paro paro. La mano segue l'orecchio e martella sullo sparo. I bagliori illuminano l'ambiente circostante, grumi di sangue (meno appariscenti di quanto potrebbero essere) schizzano e scivolano giù dalle pareti. Dante rotola, Dante salta. Salta sui muri, salta sui nemici. Ora è sul balcone, ora è giù. La spada frantuma i copri sparpagliandone in pezzi a terra, le armi da fuoco li carbonizzano riducendoli ad una nuvola di carta bruciata. Mentre il "demone bianco" scatena la sua veemenza, gli oggetti che l'inquadratura inavvertitamente frappone fra l'occhio del giocatore e l'azione su schermo vengono tempestivamente omessi da un'opportuna trasparenza. La regia virtuale dà il meglio di sé nei frangenti più movimentati boicottando talvolta gli ordini prestabiliti pur di mostrare la scena al meglio. A giudicare dal complesso algoritmo di regia e dalla sua efficacia, si potrebbe dire che **DMC** sembri lo **ZOE** degli action/adventure. Ciononostante possono occorrere occasionali smarrimenti fra un'evoluzione prospettica e l'altra, ma mai al punto da inficiare più di tanto il normale fluire degli scontri. Come di consueto, il sistema di lock on aiuta chi spara al di qua dello schermo.

A conti fatti **Devil May Cry** sembra confermare in pieno le potenzialità suggerite a **Super Console** il giorno della sua presentazione. Certo gli interrogativi sulla struttura di gioco nel suo complesso rimangono (varietà? longevità?), ma le fondamenta su cui edificare un capolavoro sono decisamente solide e il manifesto spirito innovativo che guida Mikami nel progetto non può che confortare. Ne sapremo di più all'E3, o al massimo quest'estate, periodo di commercializzazione del titolo in Giappone.

Sin dai primi istanti di gioco la regia virtuale dà prova della sua spettacolosa validità. L'ingresso nel gotico castello a ridosso del mare è un momento di stupore destinato a persistere ed amplificarsi appena dentro la cavernosa struttura.

PIAZZA PIAZZA

Ubi Soft

campionato di videogame

JOIN THE GAME

spizzico - Ubi Soft

spizzico

Nel villaggio Join The Game potrai divertirti gratuitamente

insieme a

ROLLERBLADE

Ubi Soft

GILERA

Nelle Piazze di...

PALERMO	28/29 Aprile
CATANIA	1 Maggio
NAPOLI	5/6 Maggio
PESARO	19/20 Maggio
ROMA	26/27 Maggio
GENOVA	2/3 Giugno
MILANO	9/10 Giugno
PADOVA	16/17 Giugno
BOLOGNA	23/24 Giugno
BARI	30 Giugno/1° Luglio

FINALE 14-15 Luglio
a La Ghirada di Treviso

Aut. Min. Rich.

Join Us!

Partecipa alla nuova edizione del primo campionato di videogame e troverai tutte le novità del settore!
Join The Game 2001, con la collaborazione di UISP, viaggia di piazza in piazza... potrai divertirti con i pattini in linea di ROLLERBLADE o provare il circuito GILERA - guida sicura!

Mettiti alla prova e raggiungi la piazza più vicina alla tua città, iscriviti GRATUITAMENTE a Join The Game e... gioca con noi!

Consulta il regolamento sul sito www.jointhegame.it

Numero Verde
800-011124

www.jointhegame.it

In collaborazione con
UISP
UNIONE ITALIANA SPORT PER TUTTI

Media partner

max · La Gazzetta dello Sport · Radio Deejay · SUPER

Sono con noi

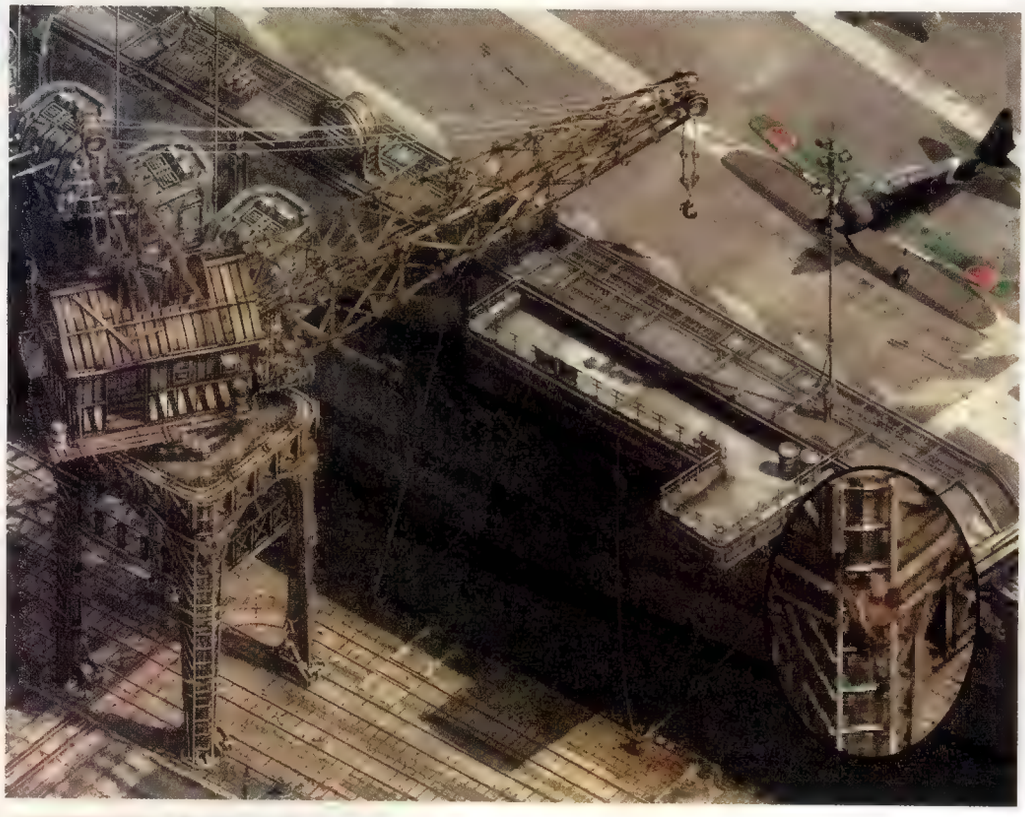
ItaliaOnLine · Nastro Azzurro · ROLLERBLADE · GILERA · SANPAOLO IMI

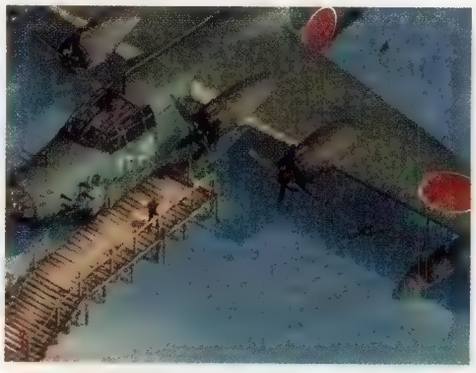
Concept VerdeSport

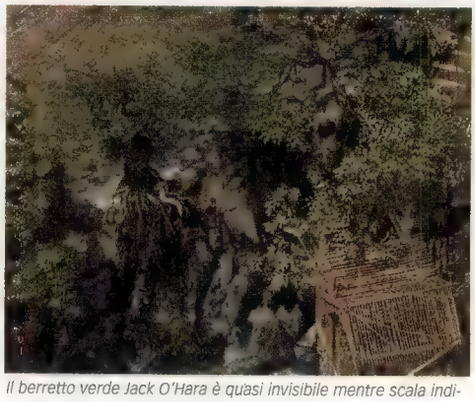
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **PYROS STUDIOS** GENERE **STRATEGICO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **ESTATE 2001**

Commandos 2

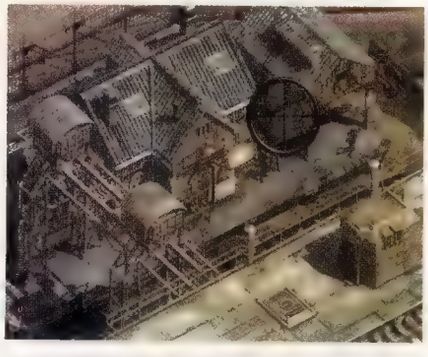
Ma quale **Metal Gear Solid 2**... E' in **Commandos 2** che si gioca a nascondino sul serio. In confronto a lui, nel capolavoro annunciato di Hideo Kojima è come giocare ad un improbabile moscacieca all'inverso: il giocatore è l'unico a non avere la benda sugli occhi.







Il berretto verde Jack O'Hara è quasi invisibile mentre scala indisturbato questa parete di roccia.

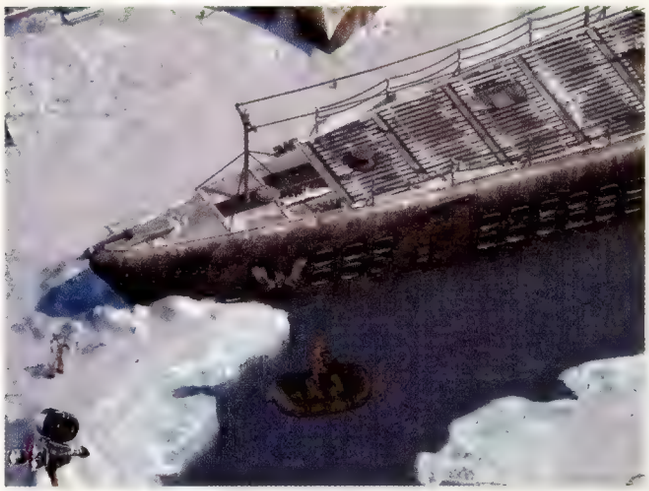


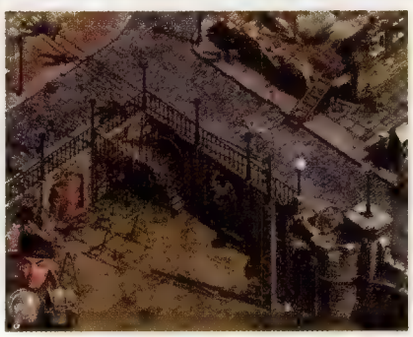
L'introduzione del cane Whiskey nell'elenco dei personaggi utilizzabili dà adito ad intriganti supposizioni di impiego: magari serve per spaventare le guardie? O per irritarle facendoci la pipì sulle scarpe?

Come un fulmine a ciel sereno, il primo **Commandos** pubblicato da Eidos per PC diversi anni or sono ha letteralmente squarciato il panorama videoludico dell'epoca con un'elettrizzante carica innovatrice. Ad oggi, il titolo degli spagnoli-sbucati-dal-nulla Pyro Studios è l'unico custode di un'esperienza ludica che potremmo definire imprescindibile per tutti gli amanti dello "stealth simulator". Sì, perché se **MGS2** è un gioco con forti elementi stealth, **Commandos** è uno stealth simulator con un gioco attorno.

L'industria, come spesso si sorprende fare, non ha saputo cogliere e riproporre nulla di analogo, tant'è che senza troppe preoccupazioni concorrenziali è la stessa casa anglosassone a confezionare il secondo stadio evolutivo del franchise.
Come nel prequel, **Commandos 2** è ambientato nel periodo delle Seconda Guerra Mondiale. Al comando di un'unità speciale alleata, il giocatore deve risolvere un certo numero di missioni, intrufolandosi sommessamente in aree letteralmente gremite da soldati e mezzi nazisti. Da una visuale sopraelevata, l'utente dirige l'avanzata di un gruppo di nove soldati speciali, impiegandone ognuno in funzione delle sue abilità esclusive. A seconda dell'esigenza, il giocatore può fare appello ai vecchi amici del prequel, Jack "il macellaio" O'Hara (berretto verde), René "il franScese" Duchamp (cecchino), Thomas "il pompiere" Hanckok (artificiere), Samuel "ruote" Brooklin (autista), Sir Francis T. "Duca" Wookdridge (spia) e James "pinne" Blackwood (sommozzatore), nonché alle nuove leve offerte dal governo alleato, Lupin "il ladro", Natasha "la seduttrice" e Whiskey il cane (no, non è il soprannome. E' proprio un cane).

Il punto è: i nazi sono in numero soverchiante, se ti becca qualcuno mentre strisci verso l'ufficio del comandate o mentre ti arrampichi sul tetto del quartiere generale, sono cavoli amarissimi. Le facoltà percettive delle unità di pattuglia sono come sovrumane se confrontate con quelle delle guardie create da Hideo Kojima. Sentono e vedono, come sentirebbe e vedrebbe chiunque senza innaturali troncature del cono visivo. Ne consegue un'area di gioco sorvolata da una maglia di sguardi incrociati da fendere con estrema cautela, badando alla tempistica e alla corretta applicazione di strategie di gruppo. Ed è a questo punto che entrano in gioco le abilità specifiche dei vari commilitoni. La spia può travestirsi, la seduttrice attirare una guardia altrove, il cecchino eliminarla dai tetti, il sommozzatore attraversare indisturbato (si fa per dire) i canali navigabili e così via. Per tenere tutto sotto controllo, l'interfaccia utente consente di zoomare a piacimento dentro e fuori la scena (dal più piccolo dettaglio all'intera mappa di gioco), inquadrarla dai quattro punti cardinali ed infine dividere lo schermo in più *picture in picture* inseguitrici delle azioni dei singoli membri del commando. L'azione penetrativa di questi ultimi può essere coadiuvata dall'impiego di un ricco armamentario che comprende coltelli, mitragliatori, bazooka, granate, mine, dinamite e fucili di precisione, nonché dall'uso di eventuali carri armati (tra cui il Panzer III), o postazioni mitragliatrici. Inutile l'invito a comprendere che si tratta di elementi di "grave" disturbo per le forze nemiche, pronte ad attivare l'allarme al minimo starnuto. Nel caso ve ne fosse bisogno, il munizionamento è offerto da sporadiche casse oppure prelevato forzosamente dalle guardie eliminate.





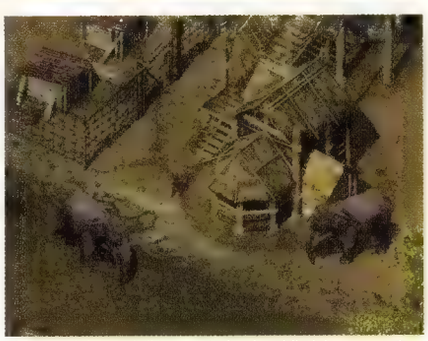
La possibilità di visitare anche gli interni costituisce una delle novità più importanti di ***Commandos 2*** *sul piano estetico, ma soprattutto ludico.*

A differenza del prequel, il grado di interazione con l'ambiente di gioco permette di nuotare sott'acqua, arrampicarsi sui cornicioni, calarsi dai cavi delle linee elettriche, sbirciare attraverso una finestra (mitico il riquadro che mostra l'interno) e, novità delle novità, introdursi in edifici, sommergibili ed altre strutture. In quest'ultima circostanza, è possibile ruotare l'inquadratura di 360° liberamente, data la natura poligonale della scenografia. Dall'introduzione di quest'ultimo elemento hanno origine un'inedita varietà di soluzioni ludiche: per eliminare le guardie appostate alle finestre di un casolare, si può usare il cecchino (dalla distanza) o intrufolarsi nello stabile per accoltellarle alle spalle. Alcune missioni prevedono, inoltre, il salvataggio di ostaggi rinchiusi in sorvegliatissimi ambienti.

Commandos 2 è diviso in 12, estenuanti, missioni aventi luogo in 10 differenti contesti scenografici, dalla Tailandia alla Norvegia, dalla Francia all'India, passando per un'isola dell'Oceano Pacifico e la portaerei giapponese Shinano. Come noto per i giocatori della prima edizione e come appare evidente dalle foto, il livello di dettaglio degli ambienti è fenomenale. Modellato in 3D in fase di pre-produzione ed applicato a mo' di bitmap sullo sfondo, ogni scenario è evidente frutto del lavoro di un pazzo. L'attenzione maniacale con cui sono riprodotti tutti i particolari della scena impone ammirazione reverenziale. Discorso valido non solo per i fondali, ma anche per tutto ciò che ci scorre sopra: tanto le unità del proprio commando quanto le guardie ed i mezzi di trasporto (dalla jeep al carro armato) sono realizzati con un sufficiente numero di poligoni da legarsi perfettamente allo strabiliante sfondo scenografico. Illuminazioni realistiche proiettano luci ed ombre dove è d'uopo, aggiornando intensità e temperature cromatiche in funzione dell'ora del giorno o delle condizioni meteorologiche. Il realismo visivo è inoltre accentuato dall'applicazione di algoritmi di fisica sulle animazioni dei personaggi, sulle sospensioni dei mezzi e quant'altro si "debba" muovere. Effetti particellari soggiacciono le evoluzioni di elementi come acqua (dei ruscelli o della pioggia) e fuoco (non manca il lanciafiamme fra le armi disponibili), concludendo un quadro tecnico che fa di **Commandos 2** un gioco decisamente notevole.

L'unico aspetto da chiarire della conversione è il sistema di controllo. La filosofia "punta e clicca" su cui si basa l'originale per PC dovrà piegarsi alle limitazioni (?) del DualShock2 garantendo, al contempo, la medesima precisione. La – per quanto discutibile – scelta di non includere un'opzione per l'uso di un mouse USB, è motivata da Pyro Studios dalla volontà di allestire un'interfaccia utente che non faccia rimpiangere il mouse. Sebbene il lento ritmo di gioco favorisca gli sviluppatori in questo senso (del resto non si tratta di un frenetico FPS), **Commandos 2** non è avaro di momenti di improvvisa urgenza, durante i quali un minimo errore nell'esecuzione delle manovre evasive può causare il peggio. Vedremo…

Sorprendentemente, quello del sistema di controllo resta l'unico ostacolo potenziale alla piena espressione di un gioco che promette davvero grandi cose. Dopo aver saggiato il frutto dell'indiscutibile talento del team di sviluppo con **Commandos**, è difficile immaginare un sequel che non lo confermi. Del resto è da quasi due anni che ci lavorano sopra…

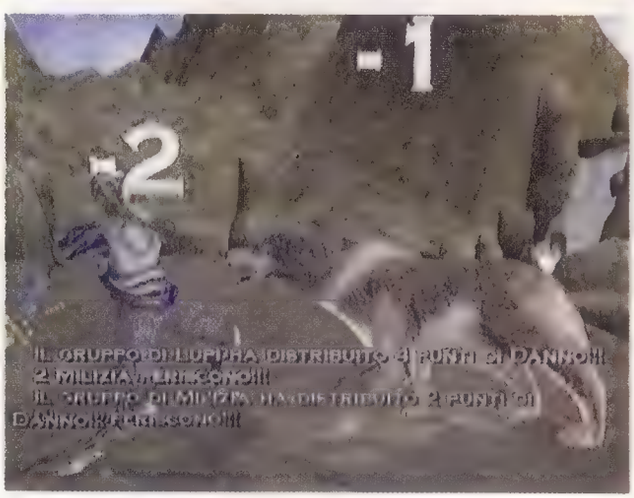


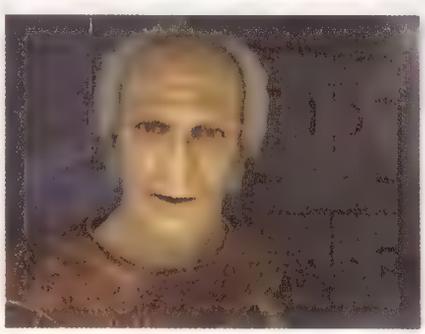
L'elenco dei mezzi di trasporto impiegabili dal commando non annovera unicamente mezzi meccanici… già, avete proprio visto giusto…

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULATION RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **IMMINENTE**

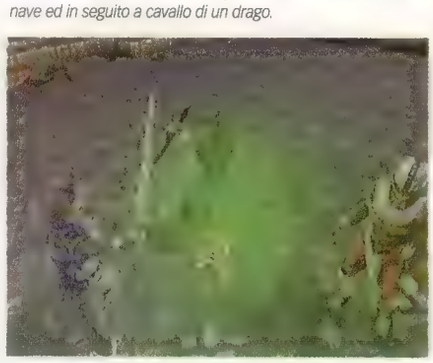
Heroes of Might and Magic

Sebbene sia ormai dimostrato che l'utenza console non è più esclusivamente adolescenziale, c'è ancora chi pensa che un gioco per PC non possa essere apprezzato su PS2 senza venir spogliato di ogni suo elemento simulativo o strategico...





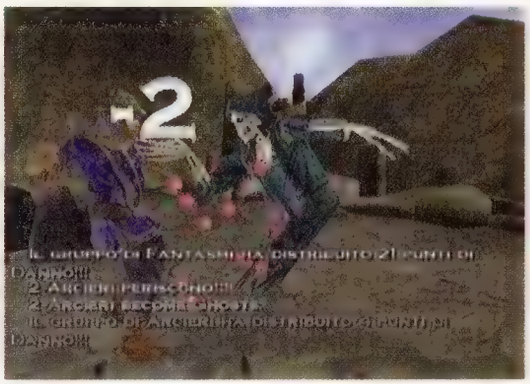
Gli spostamenti sulla mappa vengono effettuati a cavallo, via nave ed in seguito a cavallo di un drago.



La traiettoria delle frecce è mostrata mediante un'inquadratura in soggettiva.

Nonostante i recenti tentativi di 3DO di rovinarne la reputazione con titoli discutibili quali **Crusader of Might and Magic**, la saga fantasy della "forza e magia" è una delle più longeve del panorama videoludico. Nata diversi anni fa sotto forma di classico gioco di ruolo di scuola occidentale, è arrivata fino ai giorni nostri evolvendosi attraverso svariati episodi sviluppati principalmente per PC e convertiti su console. Tale processo evolutivo ha prodotto diversi anni or sono una saga alternativa che ha finito per ottenere un successo addirittura superiore a quella originale: nato comeescursione strategica sperimentale da parte di New World Company, **Heroes of Might and Magic** è divenuta una delle simulazioni fantasy a turni più apprezzate dagli utenti PC. La popolarità è stata alimentata da sequel e capitoli aggiuntivi che hanno perfezionato ed inspessito il concetto di gioco originale.

HoMaM si può definire come una simulazione strategica dalle forti componenti gestionali e RPG. Una volta selezionato il proprio personaggio e il castello di origine, il giocatore deve eliminare i propri avversari situati in altrettanti manieri. Per farlo dovrà assoldare generali, affidandovi il comando dei propri eserciti: queste unità devono essere costituite, alimentate e potenziate impiegando risorse recuperabili attraverso i territori conquistati. La vasta area di gioco esplorabile, peraltro generata casualmente ad ogni partita, l'ampio bestiario, la necessità di gestire le risorse per potenziare i castelli e le unità, la difesa delle zone conquistate e la sfida contro i generali nemici, faceva di **HoMaM** un gioco in grado di magnetizzare l'attenzione del giocatore per ore e ore. A 3DO sarebbe quindi bastato aggiornare la vetusta componente grafica per ottenere un titolo dalle notevoli potenzialità commerciali su PS2, specie considerando l'attuale carenza di RPG fantasy per il sistema Sony. Per motivi incomprensibili il titolo che emerge dalla demo qui testata appare privo della maggior parte degli elementi strategico-gestionali che caratterizzavano i precedenti episodi della saga. Una volta assuefatti al passaggio alla grafica poligonale, cosa che a dire il vero avviene piuttosto rapidamente dato la scarsezza cosmetica del gioco, la piattezza della sua struttura maldestramente rimaneggiata appare evidente. Gli avversari che prima ostacolavano le mire espansionistiche del giocatore, invadendone in continuazione i territori, rimangono ora perennemente rinchiusi nei propri castelli: sono aumentati di numero (diciassette in totale), ma non costituiscono più dei nemici, bensì delle prede da catturare. Allo stesso modo i castelli conquistati non permettono più di avere accesso alle costruzioni che generavano le unità in possesso del nemico, perché tutta la parte riguardante il potenziamento di fortezze ed eserciti è stata completamente eliminata. Non è più necessario accumulare le risorse o scambiarle sui mercati per poter costruire le strutture necessarie a generare le unità: queste sono disponibili sin dall'inizio. Una volta raccolto abbastanza denaro e ottenuto un livello di comando sufficientemente

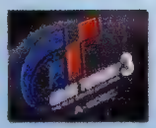


Quando un'unità nemica raggiunge il proprio personaggio sulla mappa di gioco, il combattimento è preceduto da un breve caricamento.

alto, basta entrare nel proprio castello di origine e scegliere le unità desiderate. Quelle non appartenenti alla classe del proprio personaggio possono essere ottenute in edifici appositi sparsi per l'area di gioco. Persino gli incantesimi non vengono più studiati e assimilati mediante la creazione delle torri di magia, ma semplicemente acquistati sotto forma di pergamene monouso. A causa dell'eliminazione dei regni concorrenti, è andata persa anche la modalità multigiocatore a turni alternati. Gli unici elementi rimasti sono la generazione casuale della mappa di gioco ad ogni partita, il trascorrere dei giorni, l'ampio bestiario e il sistema di combattimento a turni, ancora basato su una griglia su cui sono rappresentate, come pedine di una scacchiera, gli esseri che corrispondono alle proprie unità. Poche sono le modifiche apportate, e fortunatamente nessuna di esse ha avuto effetti particolarmente traumatici, alla giocabilità. La mappa di gioco è più piccola: di conseguenza le unità arrivano al corpo a corpo con maggiore rapidità. Gli assalti ai castelli non prevedono più il bombardamento con catapulte e l'impiego strategico dei torrioni difensivi, del ponte levatoio o del fossato. Se dotate di mezzi d'assedio, le truppe si trasferiscono direttamente all'interno del castello. La mancanza di avversari con cui confrontarsi e l'assenza di un'evoluzione delle proprie unità e dei castelli, rende **HoMaM** per PS2 un noioso susseguirsi di fasi esplorative e combattimenti: nulla che ricordi l'avvincente simulation RPG in cui si specchiavano le precedenti versioni per PC. Ovviamente si tratta di pareri sommari dettati dalla natura incompleta della versione dimostrativa provata. Ciononostante, considerata la prossimità della data di uscita, dubitiamo altamente che 3DO possa apportare le modifiche necessarie a rendere **HoMaM** un titolo accettabile.

Bandai Gaiking
W/Space Dragon
dal 28 aprile

GT3
dal 28 aprile



HENTAI
(V.M.18anni)

ELECTRONIC Madness

Ultime novità import da Jap & USA

Vasto
assortimento
Retro-games

ATARI JAGUAR
LYNX
GAME GEAR
SEGA
MEGA CD
SEGA SATURN
NINTENDO 64
Dreamcast
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY Color
PlayStation 2
WonderSwan Color
POFX
HE
PC Engine
BANDAI
Pingolin
FAMICOM
Nintendo
SNK
NEO-GEO CD
PC CD ROM
MARTY

VALUTIAMO IL RITIRO DI GIOCHI E CONSOLE DA COLLEZIONE JAP E USA SOLO SE COMPLETI ED IN BUONE CONDIZIONI.
GIOCHI HENTAI PER PC ANCHE IN ITALIANO,
ACTION FIGURES E ROBOT : NUOVI ARRIVI SETTIMANALI
PROCURIAMO QUALSIASI GIOCO SU RICHIESTA.

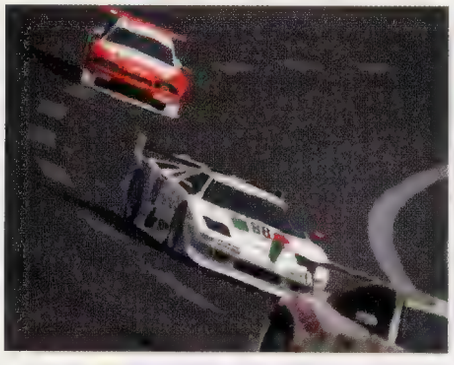
Vendita anche per corrispondenza

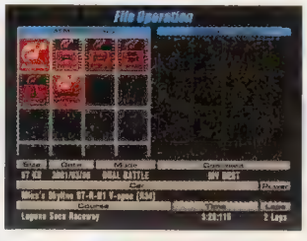
Electronic madness: viale umbria, 11
20135 Milano - Tel./fax 02/5463638
e-mail: electronicmadness@hotmail.com
MM3 (fermata Lodi TIBB.)

Gran Turismo 3 A-Spec

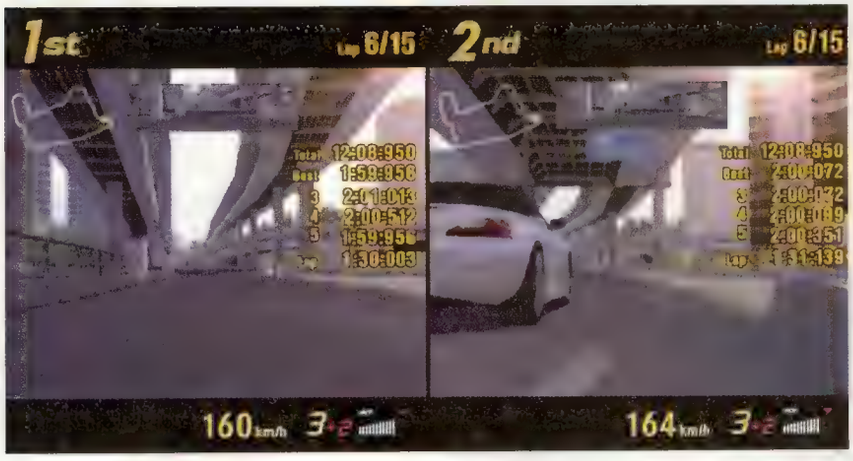
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Polyphony Digital** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **28 Aprile (Giappone)**

Dopo mesi di trepidante attesa, l'ultima incarnazione del racing game di Polyphony è fuori dai box. Idealmente, si intende. Com'è quasi tradizione da un po' di tempo a questa parte, **Super Console** scrive di cose a venire o meglio, già avvenute. Come fu per **Winning Eleven 5**, anche questo mese rimandiamo al prossimo la recensione di un gioco disponibile d'importazione già da un paio di settimane. Indubbiamente la copertura di **GT3** su **Super Console** è stata quasi soffocante in questi ultimi mesi, al punto da fare di questo update una trascurabile aggiunta, ma sarà per fanatismo o per banale dovere di cronaca, è d'uopo concludere la carrellata di notizie diffuse nel corso dell'ultimo anno, con le novità emerse durante la stesura di questo numero. Partiamo dalle licenze. Polyphony è stata particolarmente omertosa in merito, lasciando solo intendere di avere in serbo non meglio specificate novità. Ebbene, si apprende or ora che le patenti necessarie per la partecipazione a tutti gli eventi della modalità "Gran Turismo" sono sei. Nella fattispecie abbiamo le licenze B e A, iB e iA (dove "i" sta per International), S (Licenza Super) ed R (Licenza Rally). Niente di apparentemente nuovo quindi, eppure non è utopistico credere che Polyphony abbia escogitato qualcosa per rendere la "fase di arruolamento" meno ostile verso alcuni videogiocatori particolarmente insofferenti. Com'è noto, **GT3** offre due modalità di fruizione in multyplayer: via i.link e via split-screen. Nel primo caso la sfida può coinvolgere fino a sei partecipanti, due per ognuna delle tre console collegate in rete (via Hub Firewire). Nel secondo caso abbiamo una novità: oltre al classico split-screen orizzontale, trova posto un inedito splitscreen specificatamente pensato per i possessori di un televisore widescreen. Piuttosto che proporre due tagli rettangolari dell'immagine, il





nuovo split-screen approfitta della particolare spaziosità dello schermo per offrire due porzioni quadrate e meno restrittive del tracciato (vedi foto qui sotto per capire al meglio il concetto). Per finire si segnala la rinnovata interfaccia grafica di **GT3**, votata alla semplificazione e all'immediatezza più di quanto non fosse quella adottata nelle precedenti edizioni del gioco. Da notare l'elenco delle case costruttrici, disposto in colonna piuttosto che sparpagliato lungo una cartina stradale. Anche il menu di gestione dei salvataggi appare rinnovato, con specifiche indicazioni sul contenuto di ogni file memorizzato su Memory Card, ad esempio replay, licenza, e miglior tempo. A proposito di quest'ultimo merita un plauso la possibilità di accedere ad una quantità di informazioni supplementari, dall'auto impiegata al tempo ottenuto, dal numero di giri al circuito che li ha contati, senza dimenticare le informazioni basilari in merito al numero di Kb occupati dal file, alla data del salvataggio e alla modalità di gioco selezionata. Quando si dice "per completezza".

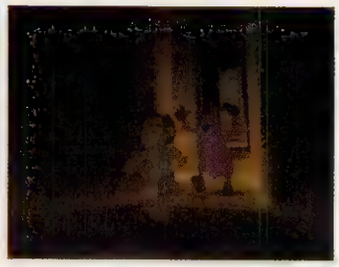


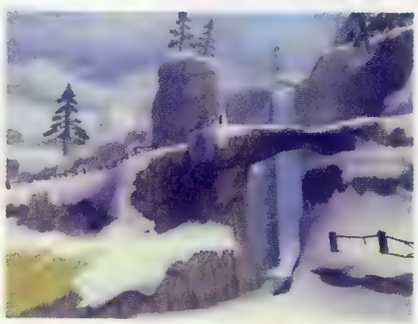
Herdy Gerdy

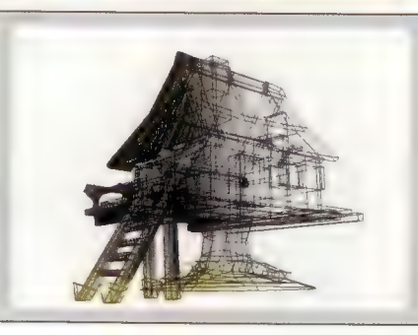
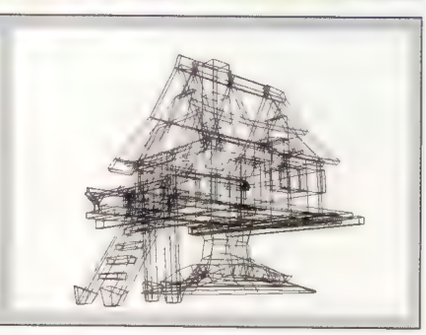
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Core Design** Supporto: **n/d** Uscita: **Estate**

Assieme all'annunciato **Thunderstrike III: Operation Phoenix** (in arrivo per settembre) ed al meglio noto **Project Eden**, questo **Herdy Gerdy** sembra completare nel migliore dei modi il trittico di titoli intriganti in sviluppo in casa Core Design. Il bizzarro "simulatore di pastore" che identificherebbe il progetto ad una prima, sommaria analisi, di fatto elude l'indole rivoluzionaria che viene fuori approfondendone la conoscenza. Per capirci, non è una banale rivisitazione di **Harvest Moon**. Il delicato ecosistema del vibrante mondo di **Herdy Gerdy** è alla base di tutto. Una delle caratteristiche salienti del titolo è, infatti, la personalità applicata ad ogni creatura o gruppo di creature abitanti le sue lande digitali. Comprendere il comportamento delle varie specie animali è indispensabile per guidarle lungo lo scenario e per mantenere inalterato l'ordine naturale delle cose. Le creature si dividono infatti in prede e predatori dai diversi livelli di intelligenza. Ne consegue l'esigenza di seguire con occhio vigile l'interazione fra le varie specie: può bastare anche un solo elemento di disturbo per determinare disastrose conseguenze.

L'intelligenza artificiale offre quindi un primo contributo alla resa credibile del mondo di **Herdy Gerdy**, ma non certo l'unico. L'animazione di fauna e flora promette di essere sufficientemente ricca e credibile da rafforzare l'idea di abitare un mondo vivo e pulsante, dispiegato dal motore grafico per miglia e miglia quadrate fatte di vallate, montagne, colline, ruscelli, boschi, manti nevosi, edifici templari e chissà cos'altro. **Herdy Gerdy** è quindi esplorazione, ma anche puzzle solving, strategia e gioco di piattaforme, un pot-pourri di ludo-geni che minaccia di unirsi in qualcosa di magnificamente inedito e stimolante. Difficile farsi un'idea chiara di cosa sia quel "qualcosa", al momento, ciononostante molti già descrivono **Herdy Gerdy** come uno dei veri giochi di nuova generazione per PlayStation2 o addirittura come raro esempio di estensivo sfruttamento dell'architettura Sony. Nell'attesa di poter giudicare personalmente le potenzialità di questo elusivo quanto intrigante progetto Core, **Super Console** invita a mantenere le cinture allacciate, disporre lo schienale in posizione verticale, chiudere il tavolinetto e tirar fuori il Game Boy Advance. Si parte per l'E3.



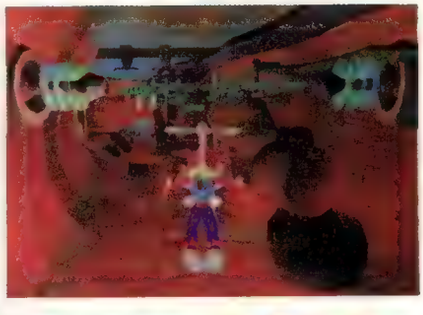


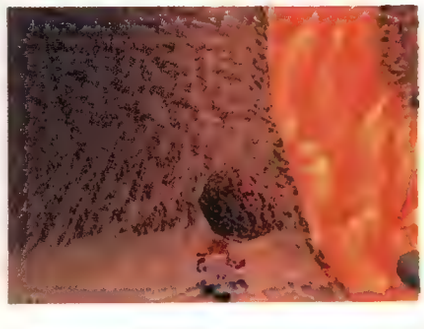



Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Universal Studios** Sviluppatore: **Traveller's Tales** Supporto: **n/d** Uscita: **Fine anno (USA)**

Trasferito nelle mani di Traveller's Tales dopo il forfait di Naughty Dog, il franchise di **Crash Bandicoot** si appresta a varcare la soglia dei 128bit con questa quarta edizione, sottotitolata **The Wrath of Cortex**. La storia vede Crash impegnato nel recupero di maschere magiche illecitamente sottratte da Cortex ad irascibili divinità pronte a scatenare l'inferno pur di riappropriarsene. Il pacchetto ludico offrirà ben 30 livelli di chiaro stampo "crashiano", la cui ambientazione varia in base all'elemento legato alle maschere da riscattare (fuoco, acqua, vento etc.). Universal confida di poter offrire un tempo di gioco di circa 50 ore, considerando anche i livelli bonus. Le novità introdotte nella serie da **WoC** sono molteplici. Come nel prequel, Coco parteciperà all'avventura al fianco di Crash, ma vanterà un set di mosse più vasto e specifico. In tema di mosse si segnala l'aggiunta di una novità nel repertorio del marsupiale arancione: oltre a correre come un ossesso e vorticare come il diavolo della Tasmania, potrà prodursi in timidi passetti in punta di piedi, utili per attraversare rigogliose foreste di scatolame imbottito di nitroglicerina. Sono inoltre previsti nuovi mezzi di trasporto come la jeep. Pur conservando l'imprescindibile look sbarazzino, la cosmesi di **WoC** promette di sfruttare al meglio l'hardware Sony. La regia virtuale sembra eseguirà più evoluzioni del solito permettendo all'inquadratura di passare dalla visuale in terza persona dei livelli standard a quella laterale degli stage a scorrimento "classico" senza soluzione di continuità. **WoC** è attualmente completo al 60% e gli sviluppatori confidano in un lancio natalizio. Sarà ancora successo?

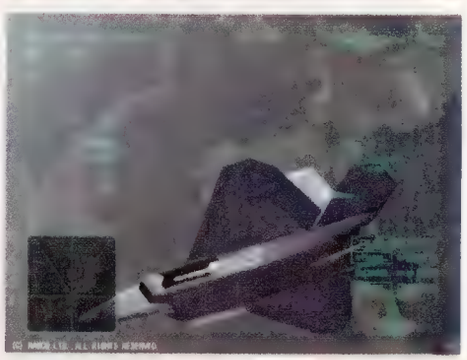


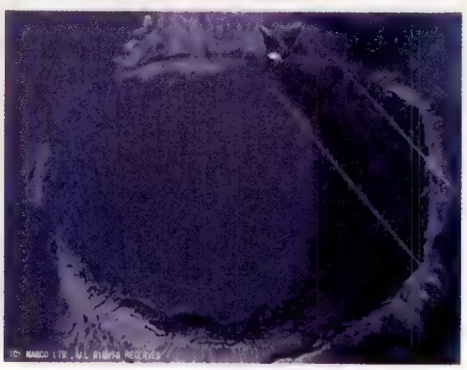


Ace Combat 4

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **Estate (Giappone)**

Per quanto deprimente nel proprio complesso, il *Tokyo Game Show* di fine marzo ha dato quanto meno modo di provare uno dei titoli più attesi dagli appassionati di simulatori di volo arcade per console. **Ace Combat 4** era infatti vivo e giocabile allo stand Namco, e **Super Console** non ha potuto fare a meno di farci un giro. La facilità con cui il motore grafico muove aerei e terreni poligonali complessi al ritmo di 60 fotogrammi di animazione al secondo, lascia in uno stato di ipnosi analogo a quello sperimentato con i velocissimi **Ridge Racer V** e **MotoGP**. Sebbene il volo radente sveli texture poco definite e malgrado l'aggiornamento video si lasci scappare sporadici flickerii (sembra che Namco stia ancora spremendo le medesime librerie grafiche utilizzate per **Ridge Racer V** in attesa di passare a qualcosa di più performante), i frequenti combattimenti ad alta quota e la generale frenesia dell'azione, impediscono ai suddetti difetti di minare un'esperienza ludica chiaramente confezionata ad arte. Il livello di dettaglio degli aerei è semplicemente sbalorditivo, così come la livrea di luci ed ombre che si distende fluidamente sulle superfici dei velivoli ad ogni evoluzione, conferendovi un look metallico solido e convincente. Un sistema di controllo apparentemente immutato rispetto al prequel (particolarmente gradita è la perpetuazione del *lock on* visivo sul bersaglio) offre dicotomici approcci al modello di volo, semplificato ed avanzato, con il secondo certamente più adatto a veicolare l'emozione di governare caccia supersonici, fra scie di missili a ricerca calorica, piogge di traccianti e strisce di condensa. Una prima impressione indubbiamente positiva, quindi, almeno dal punto di vista di chi si aspetta da questo **Ace Combat 4** poco più di una versione (molto) deluxe della seconda edizione per il 32bit Sony. E già questo risultato non sarebbe poco.





ONE SHOT: quello che è indispensabile sapere per essere indipendenti nell'uso del computer

ONE SHOT: informazioni dirette e concise, descrizioni chiare e precise, con una terminologia semplice ed efficace

ONE SHOT: la strada più rapida verso il risultato

Creare una piccola rete di PC
L'attrezzatura necessaria
Connessione e configurazione.
Condividere le risorse.
La risoluzione dei problemi più comuni.
Codice 2562 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Creare CD audio da dischi e cassette
La registrazione.
Elaborazione dei file audio.
La postproduzione dei brani.
La masterizzazione.
Codice 2577 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Capire, scegliere e utilizzare i microprocessori
A cosa servono e come funzionano.
Installazione e programmazione.
Le tecniche di accelerazione.
L'overclocking.
Codice 2576 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Realizzare titoli a effetto con Photoshop
La gestione dei testi con photoshop.
Realizzare effetti speciali.
Trasformazione e deformazione.
La texturizzazione.
Codice 2572 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

L'acquisto del tuo primo computer
Conoscere i componenti hardware.
Scegliere il monitor più adatto.
Scanner e stampanti.
Il modem e Internet.
Codice 2571 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Scoprire e creare MP3
Ascoltare MP3 con il PC.
I lettori più diffusi.
Creare compilation.
La ricerca su Internet.
Codice 2575 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Il tuo primo programma
I principi della programmazione.
Il primo programma con Excel VBA.
La programmazione per tutti.
Variabili e funzioni.
Cod. 2573 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Il tuo primo programma in Visual Basic
I fondamenti del linguaggio.
La programmazione a oggetti.
La gestione degli errori
La stampa.
Cod. 2566 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Sistemi di messaggistica elettronica
Software e servizi di posta elettronica.
Ottenere account gratuiti.
Newsgroup.
Usare la rubrica.
Cod. 2579 Pag. 144
L. 14.000 € 7,23

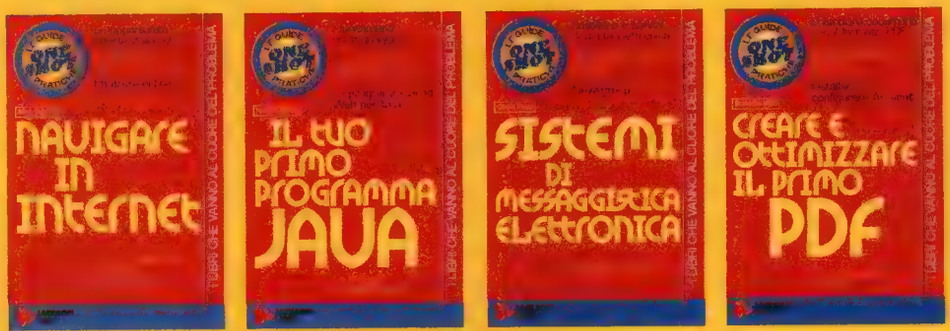
Il tuo primo programma Java
I fondamenti del linguaggio.
Creare Applet interattive.
La programmazione Web per tutti.
Lo sviluppo di applicazioni.
Cod. 2565 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Creare e ottimizzare il primo PDF
Scambiare file con il formato PDF.
Usare Writer e Distiller
Installare e configurare Acrobat.
La distribuzione dei PDF.
Cod. 2568 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

Navigare in Internet
Le opportunità offerte dalla rete.
Posta elettronica e gruppi di discussione.
I servizi FPT.
Chattare online.
Cod. 2561 Pag. 128
L. 14.000 € 7,23

LE GUIDE ONE SHOT PRATICHE

i libri che vanno al cuore del problema



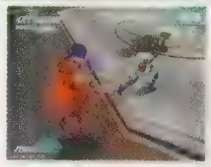
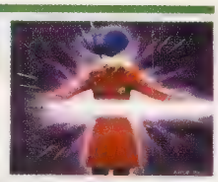
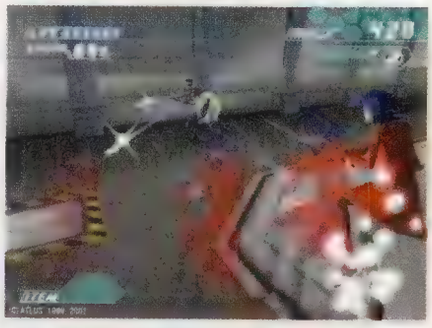
JACKSON LIBRI

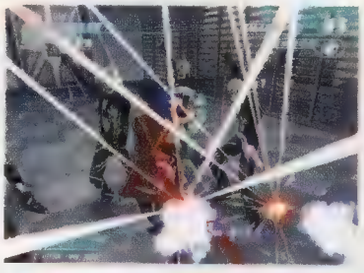
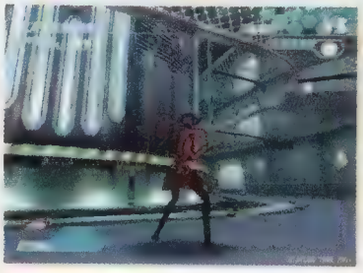
www.jacksonlibri.it

Maken Shao

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Atlus** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **CD-ROM** Uscita: **Agosto**

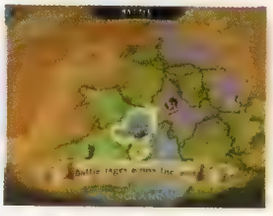
La conversione per PlayStation2 dell'action game in prima persona pubblicato tempo fa da Atlus per Dreamcast (sotto il nome di **Maken X**), è ormai alle ultimissime fasi dello sviluppo. Nel corso del TGS appena concluso è stato possibile analizzare una versione quasi completa di questo **Maken Shao**, e le prime impressioni non vanno al di là del "sì, carino, ma torniamo a **FFX**". La differenza sostanziale che intercorre fra questa edizione e quella realizzata sull'interrotta console Sega coinvolge l'inquadratura, stavolta in terza persona. Un po' per contrastare l'effetto nausea da 3D che affligge buona parte della popolazione nipponica, un po' per semplificare il sistema di controllo, la nuova prospettiva di gioco non sembra aver ispirato modifiche significative alla meccanica in sé o al design dei livelli (praticamente identici a quelli visti su Dreamcast). Si segnalano giusto qualche mossa in più, l'effetto motion blur ed il raffinamento delle sequenze di intermezzo in CG. Al di là della possibilità di scegliere fra tre alter ego differenti, ognuno con i suoi pregi e le sue debolezze, non v'è null'altro meritevole di menzione.

Robin Hood: Defender of the Crown

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Cinemaware** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **n/d** Uscita: **Primavera (USA)**



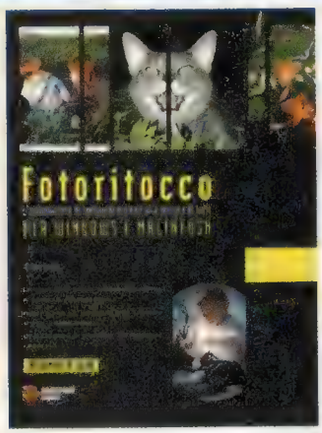
Comincia a prendere forma il remake per PS2, Xbox e PC del mitico gioco di strategia e destrezza dell'era Amiga **Defender of the Crown**. Sebbene siano ancora alle primissime fasi di integrazione degli elementi del *design document* nel motore di gioco vero e proprio (l'uscita di **RH: DOTC** è prevista per il 2002 inoltrato), gli sviluppatori hanno diffuso alcune immagini esplicative di come sarà il risultato finale. Rivedere i soldati e la catapulta appostati davanti le mura di un castello, i cavalieri impegnati nella giostra, o anche la semplice cartina dell'Inghilterra, regala forti emozioni nostalgiche indipendenti dalla cosmesi di nuova generazione in sé. Ma l'impegno della rinata Cinemaware a rinvigorire il ricordo degli over-20 non si limita alla pubblicazione di qualche foto. All'indirizzo www.cinemaware.com/sneak_dotc.asp è, infatti, in fase di allestimento la conversione in Shockwave del **Defender of the Crown** originale datato 1986 (!). Al momento è possibile (ri)cimentarsi a mezzo mouse solo nelle sequenze di assedio al castello e di duello all'arma bianca. Superfluo esprimere il nostro invito a darci un'occhiata.

Viaggio completo intorno all'immagine

Tutti i volumi di Jackson Libri che ti aiutano a risolvere ogni problema di fotografia e video digitale, ritocco, interventi grafici, scansione, montaggio, stampa, fino alla masterizzazione su CD.

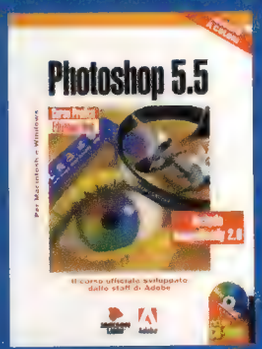
LA SCIMMIA • FOTOGRAFIA DIGITALE
Erica Sadun

Scoprire le incredibili possibilità offerte dalla fotografia digitale. Grazie ai consigli e alle tecniche presentati in questo volume, bastano una telecamera e un PC per stupire gli amici con immagini digitali incredibili. Questo libro infatti presenta idee e descrive metodi di cattura ed elaborazione che permettono di creare fotografie di alta qualità e creare effetti speciali d'avanguardia.
Cod. 2554 Pag. 320 L. 49.000 € 25,31
con CD-ROM



FOTORITOCCO
L'elaborazione di immagini digitali alla portata di tutti
Gregory Georges

La guida indispensabile pensata per chi vuole approfondire la conoscenza sui programmi di grafica. Per Windows e Macintosh, le tecniche per la cattura e la gestione delle immagini digitali a livello professionale.
Cod. 2529 Pag. 320
L.. 79.000 € 40,80



PHOTOSHOP 5.5
Adobe Development
Cod. 2422 Pag. 400
L. 65.000 € 33,57
con CD-ROM

MONTAGGIO VIDEO CON IL PC
F. Comolli, S. Panzetta
Cod. 2271 Pag. 224
L. 29.00 € 14,98
con CD-ROM

È FACILE ADOBE PHOTOSHOP
Raffaele Dante Ferri
Cod. 2468 Pag. 336 L. 39.000 € 20,14

È FACILE VIDEO DIGITALE
Johnson Dave

Questo testo completamente illustrato permette di risparmiare tempo e fatica fornendo in maniera chiara tutte le informazioni necessarie per un rapido apprendimento dei medoti pratici per elaborare i propri video amatoriali sul computer. Le tecniche di utilizzo, descritte con esempi semplici e efficaci, renderanno la creazione e l'elaborazione di video digitali sul PC semplice, come in realtà può essere.
Cod. 2516 Pag.256 con CD-ROM L. 39.000 € 20,14

USARE PHOTOSHOP 6
G. Trambusti
M. Scafoglieri
Cod. 2618 Pag. 256
L. 35.000 € 18,08

USARE I MASTERIZZATORI
Guido Brizzolesi
Cod. 2309 Pag. 192
L. 35.000 € 18,08

USARE LE STAMPANTI
Rosario Vicinelli
Cod. 2354 Pag. 192
L. 29.000 € 14,98

USARE GLI SCANNER
Giorgio Sitta
Cod. 2355 Pag. 288
L. 39.000 € 20,14

JACKSON LIBRI

www.jacksonlibri.it

www.mirabilandia.it

Non superate.

SOLO A MIRABILANDIA NON C'È LIM

È l'unico mondo in cui potete spingere le emozioni al massimo. Con "Katun" viaggiate sospesi nel vuoto a oltre 110 km/h, compiendo vertiginosi giri di 360 gradi. E per chi vuole di più: 37 attrazioni da brivido, 6 fantastiche aree tematizzate, 9 spettacoli mozzafiato dal vivo e tanto

Il Parco è aperto tutti i giorni dal 1° aprile al 30 settembre e il primo week-end di ottobre.

Superatevi.

'TE AL DIVERTIMENTO.

altro ancora. Tutto per il divertimento di ragazzi, bambini e famiglie, tutto in un solo biglietto.

Entrate a Mirabilandia, date la precedenza al divertimento.

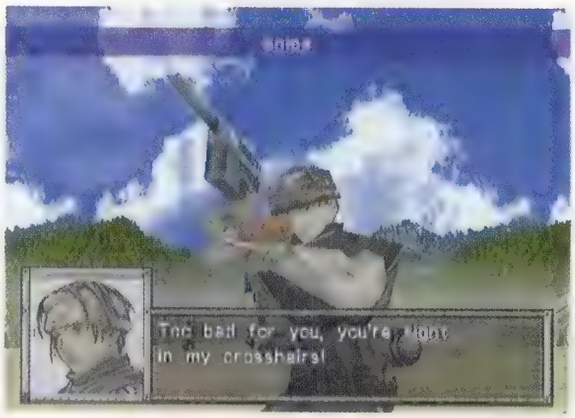
Mirabilandia
Ravenna

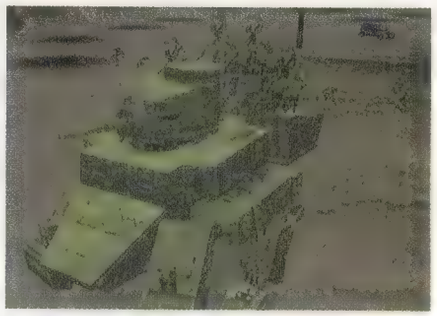
Il divertimondo.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE STUDIOS** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Ring of Red

In un mondo alternativo in cui il secondo conflitto mondiale non si è concluso con la resa dell'impero giapponese, l'arcipelago nipponico diventa il teatro di una lotta tra l'Unione Sovietica e il mondo occidentale in cui i mech giocano un ruolo da protagonisti.





Per ridurre i tempi di attesa per il puntamento bisogna portarsi alla giusta distanza dal bersaglio.

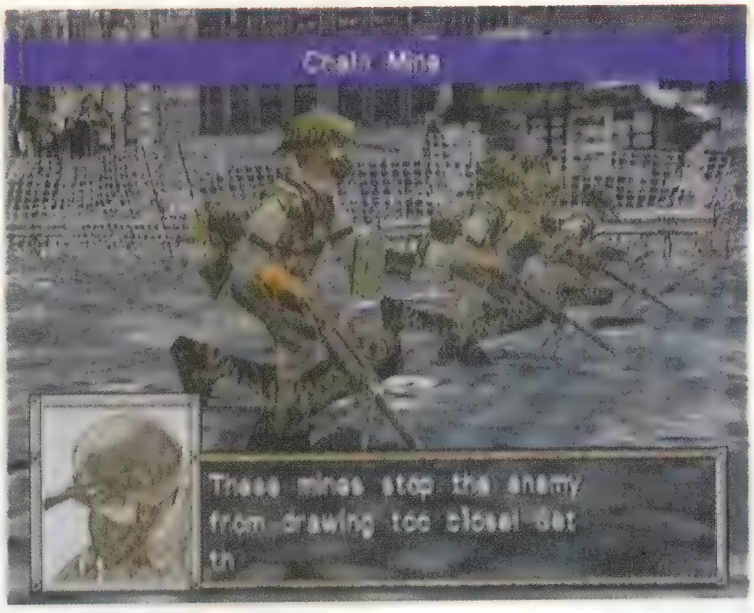
di diegocortese

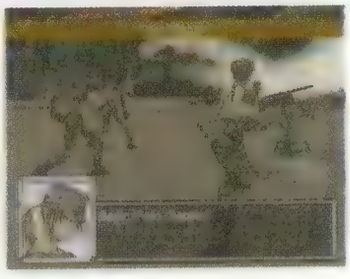
Nei suoi quasi quarant'anni di esistenza, l'animazione robotica giapponese ha generato spesso un futuro per il genere umano in cui giganteschi mech vengono usati come mezzi da guerra. Dato che l'avvenire sembra fin troppo affollato da macchine da combattimento antropomorfe, Konami ha deciso di cambiare il nostro passato per creare un mondo alternativo in cui ambientare una simulazione strategica caratterizzata da diversi elementi innovativi. Il punto di scissione tra il mondo in cui si svolgono le vicende narrate in **Ring of Red** e quello reale è costituito dalla mancata resa del Giappone alla minaccia nucleare statunitense. A seguito dell'invasione da parte di russi e americani dell'arcipelago nipponico, il territorio è stato equamente spartito tra i due alleati, al pari della Germania nazista. Con l'arrivo della guerra fredda, i continui dissidi tra sud capitalista e nord comunista subiscono un'escalation che sfocia in un nuovo conflitto della durata altri quattro anni. Gli unici a trarre giovamento dalla guerra civile sono l'esercito russo e la NATO, che approfittano della situazione per provare le nuove armi sviluppate segretamente dai tedeschi nel corso della Seconda Guerra Mondiale: chiamate Armored Fighting Walker, queste costituiscono un'evoluzione del carro armato, caratterizzata da maggiore mobilità e potenza offensiva. **Ring of Red** è ambientato nove anni dopo la guerra civile, durante il periodo di test di due nuovi AFW sviluppati da un'industria tedesca per l'esercito democratico sudista nipponico. Il furto di uno dei due mezzi da parte di un asso degli AFW del nord costringe i piloti presenti nel poligono a infiltrarsi in territorio nemico, con l'aiuto della resistenza anti-comunista del nord, allo scopo di recuperare o distruggere il mezzo rubato.

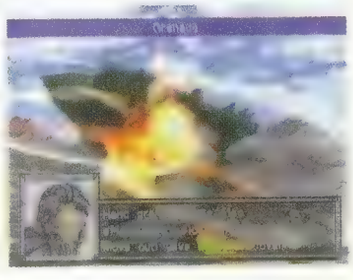
Rispetto alla singolare e coinvolgente ambientazione ideata da Konami, la trama non si rivela altrettanto originale. Ci troviamo di fronte alla classica storia di giovani piloti dalle incredibili capacità latenti che emergono a causa dei traumi provocati dalla guerra. Pochi i colpi di scena, peraltro resi prevedibili da una stesura piuttosto ingenua dei dialoghi. A peggiorare il tutto vi è una discutibile opera di adattamento di Konami USA, caratterizzata da diversi errori e censure (soprattutto in materia di croci uncinate e riferimenti nazisti), a cui anche noi dobbiamo fare affidamento data la latitanza della lingua italiana.

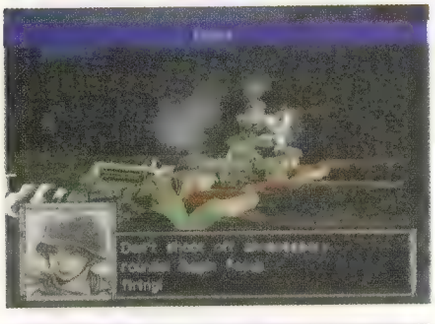
Ring of Red si compone in totale di una ventina di missioni che si susseguono in modo parzialmente lineare. Non è possibile alterare l'ordine con cui affrontarle e non vi sono battaglie casuali slegate dalla trama. In compenso, le azioni compiute durante determinate missioni possono determinare variazioni in quelle seguenti. Lo sviluppo di ogni singola missione è estremamente vincolato alla storia del gioco; per esigenze narrative può quindi capitare di affrontare combattimenti dall'esito già predestinato. Essendo costretto a combattere in pieno territorio nemico, il giocatore si trova sempre in inferiorità numerica, continuamente minacciato da ondate di mezzi ostili di supporto: queste unità non appaiono ai bordi della mappa, ma si materializzano vicino ai mech del giocatore sconvolgendone la strategia di gioco. Avere la meglio sul nemico non è comunque impossibile: richiede solo molto tempo. Mediamente sono necessarie dalle due alle tre ore a missione, per un totale di cinquanta/sessanta ore di gioco totali.

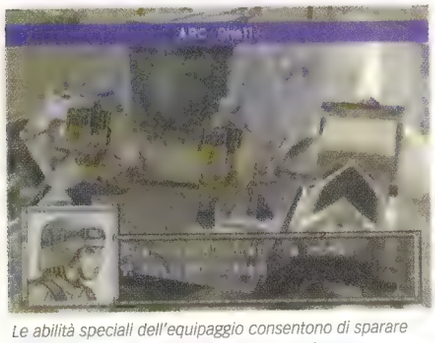
Inizialmente il sistema di battaglia di **Ring of Red** può apparire famigliare a chi ha già avuto modo di provare le simulazioni strategiche a turni giapponesi. Le unità amiche e nemiche si muovono lungo una mappa di gioco suddivisa in riquadri secondo un ordine di gittata dettato dalla complessità dell'azione che hanno compiuto precedentemente. Ogni unità è costituita da un mech e tre plotoni di truppe di terra: di questi ultimi, uno dev'essere sempre assegnato come equipaggio dell'AFW. La scelta dei membri dell'equipaggio influisce sulle prestazioni del mezzo a loro affidato, costituendo di fatto un metodo di personalizzazione del mech effettuabile sul campo. Le differenze tra **Ring of Red** e le comuni simulazioni strategiche emergono quando inizia lo scontro tra due mech: invece di mostrare una sequenza precalcolata che illustro il combattimento tra i mezzi (come in **Front Mission 3** ad esempio), al giocatore è data la possibilità di partecipare direttamente all'azione, in tempo reale. Entro un periodo di tempo limitato, giustificato dalla necessità di contenere l'aumento di temperatura interna del-











Le abilità speciali dell'equipaggio consentono di sparare senza attendere i tempi di puntamento e ricarica.

l'AFW, si può ordinare il fuoco con le armi del mech, gestire le truppe di supporto a terra e variare la distanza iniziale dal nemico. Quest'ultima è determinabile a seconda di dove si posiziona la propria unità sulla mappa di gioco e, per una maggiore efficacia dell'attacco, dev'essere scelta in considerazione del tipo di mech in uso. Vi sono quattro modelli di AFW con caratteristiche di agilità, robustezza e potenza di fuoco differenti, ognuno specializzato per combattere ad una determinata distanza dall'avversario: nel caso non si trovino all'interno di quest'ultima, il coefficiente di mira cala drasticamente. Per compensare la minore efficacia dell'arma, una volta passati alla visuale in soggettiva, bisogna attendere che il reticolo di mira si restringa il più possibile sull'obiettivo per incrementare le possibilità di successo del colpo. Di conseguenza si finisce per perdere tempo prezioso, esponendosi inoltre all'attacco dell'avversario. La strategia di gioco si basa quindi sulla continua correzione della distanza così da mettere in condizione di svantaggio l'avversario, verificando inoltre i tempi di ricarica di entrambi i mezzi per imporre un ritmo di fuoco a lui sfavorevole. Un ruolo importante in questa strategia è giocato dalle abilità speciali dell'equipaggio, attraverso cui eseguire attacchi rapidi senza preoccuparsi della precisione del tiro, ricaricare immediatamente delle armi o schivare i colpi del nemico. I lunghi tempi di ricarica delle armi, la lentezza dei movimenti dei mech e la necessità di ottenere una soluzione di tiro di almeno il 70% per avere un minima possibilità di successo, possono costituire elementi di frustrazione per chi ama i giochi più dinamici e veloci. La lunghezza degli scontri è però compensata dalla massima attenzione richiesta al giocatore sul comportamento del mech e delle truppe di supporto. Queste possono essere messe al riparo dietro al AFW oppure in posizione frontale per aumentare il danno inflitto al nemico. Così come piloti ed equipaggi del mech, anche le truppe di supporto possiedono una o più abilità speciali, difensive ed offensive, dagli effetti più disparati. Numero, varietà e qualità delle truppe disponibili aumenta col il progredire del gioco. Parte di esse vengono fornite direttamente dal comando, mentre altre devono essere contattate sul campo di battaglia recandosi nelle strutture abitative in cui si nascondo. La distribuzione dei tre plotoni ai vari mech del gruppo avviene durante la fase di briefing che precede ogni livello. Considerata l'impossibilità di modificare le parti che compongono gli AFW, l'assegnazione delle truppe di supporto è vitale per l'edificazione di una strategia di gioco vincente.

Ciò che stupisce maggiormente dell'aspetto tecnico di **Ring of Red** è la suggestiva atmosfera di gioco, nata dalla fusione tra robot animation e un'ambientazione che rimanda efficacemente al periodo del secondo conflitto mondiale: un risultato ottenuto mediante una scelta oculata delle tonalità cromatiche, una caratterizzazione dei personaggi tra il realistico ed il fumettoso, e un design dei meccanismi studiato nel minimo dettaglio. L'imponente stazza e la complessità dei congegni che compongono gli AFW, la rappresentazione degli effetti provocati dal devastante fuoco delle armi e il dramma delle truppe di fanteria che si trovano schiacciate tra enormi giganti di metallo, sono rappresentati con incredibile efficacia nonostante l'impiego di un numero non certo elevato di poligoni. La spigolosità dei soldati e l'aspetto a volte un po' squadrato dei mech sono comunque compensati da un buon uso di texture e dalla notevole varietà delle animazioni. Meno esaltante la componente sonora, caratterizzata da un ridotto uso dei campionamenti, brani orchestrali poco ispirati e i consueti rumori di guerra quali spari ed esplosioni.

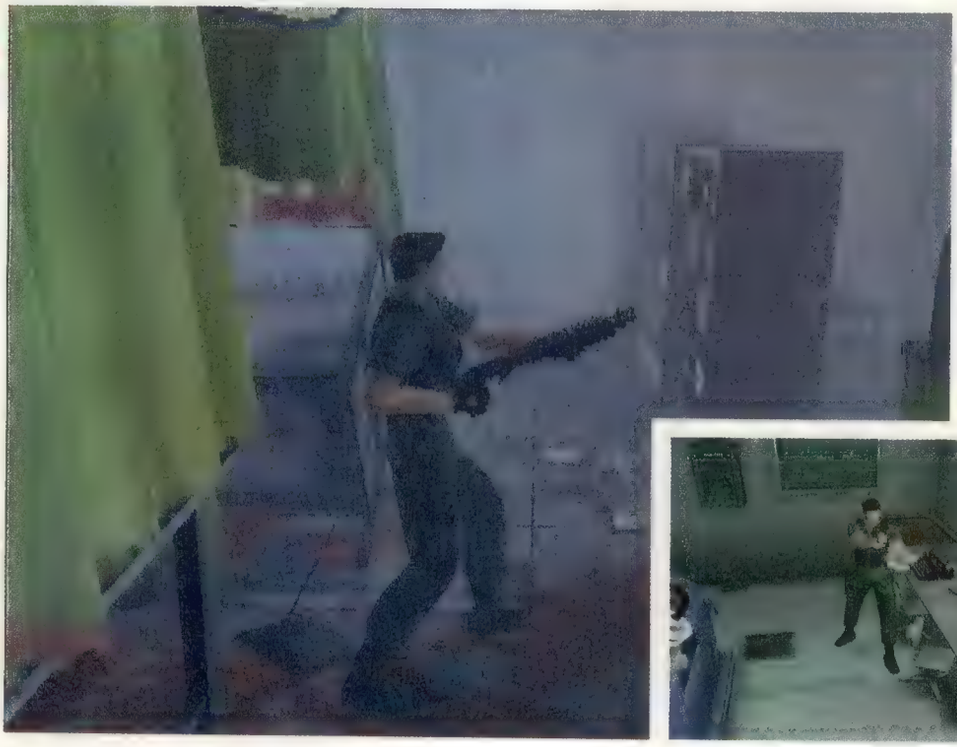
In un genere che continua a partorire titoli che si differenziano solo per elementi di gioco secondari, **Ring of Red** rappresenta l'innovazione stilistico-strutturale attesa dagli appassionati di simulazioni strategiche a turni. Nonostante la lentezza con cui si sviluppano le missioni, la prevedibilità della trama e gli errori nell'adattamento, il titolo di KCE Studios riesce a magnetizzare costantemente l'attenzione del giocatore fino a gioco ultimato. Una simulazione strategica vasta ed impegnativa che ci auguriamo non si esaurisca in un solo episodio: del resto, se opportunamente esaltate e rifinite, le caratteristiche di **Ring of Red** potrebbero proiettarsi in una serie dall'alto potenziale ricreativo e rivoluzionario.

voto **8 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **ADVENTURE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Biohazard Code: Veronica Complete

Dopo un breve passaggio sulla piattaforma Sega, l'epopea di **Biohazard** ritorna in casa PlayStation con una conversione praticamente pedissequa del miglior esemplare della serie.



*La ricca complessità delle scenografie 3D di **Code: Veronica** è arricchita da frequenti giochi di luci ed ombre implementati con indiscutibile maestria.*

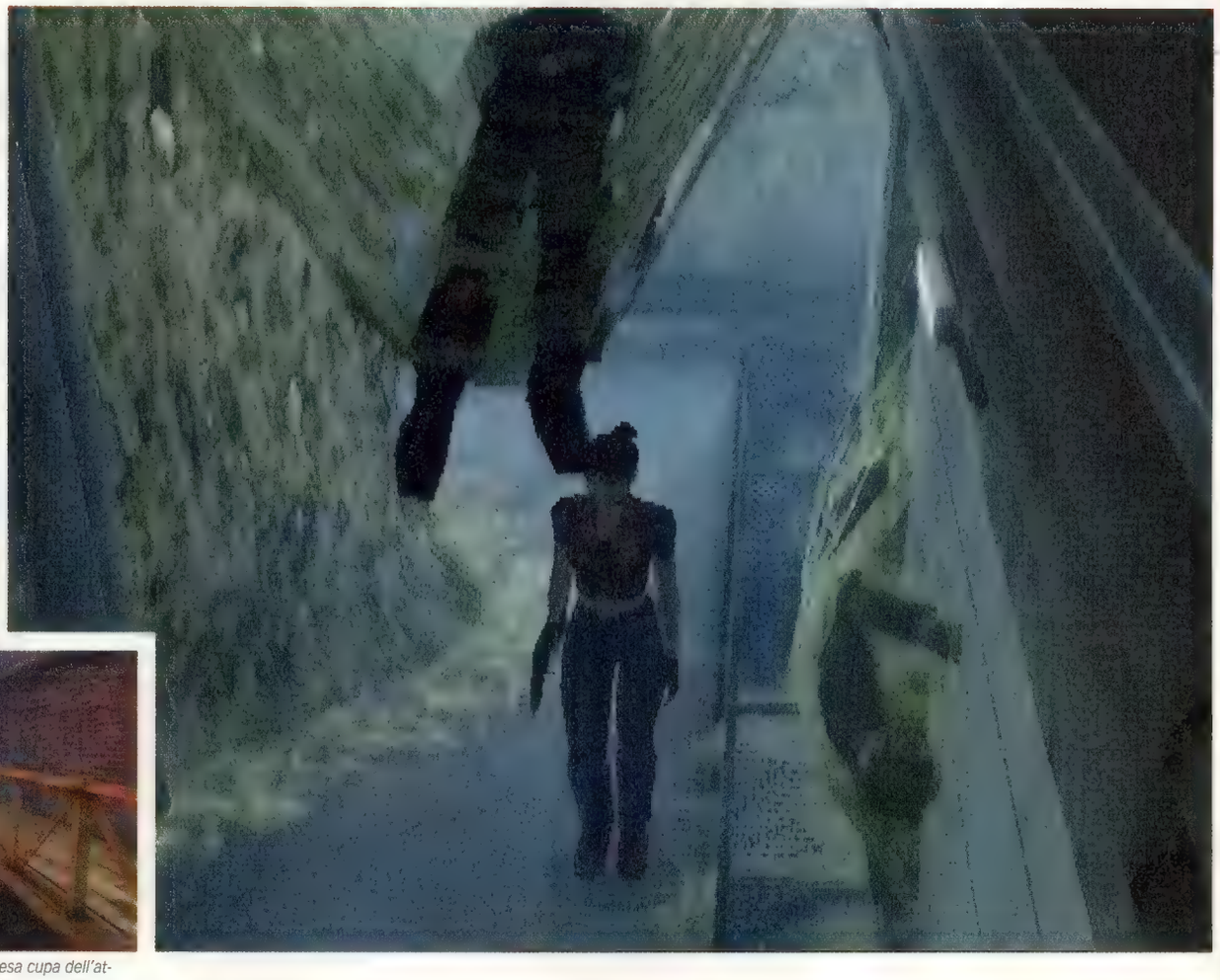
*Sebbene praticamente identica alla versione Dreamcast, la cosmesi di **Resident Evil Code: Veronica** per PlayStation2 presenta un leggero effetto motion blur atto a limare le spigolature del caso.*

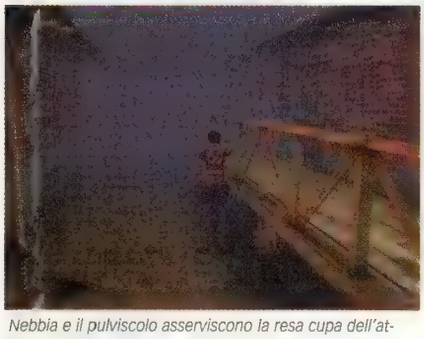
di marcellocangialosi

E' sorprendente quanto flebile sia stata l'eco dell'industria videoludica al successo della serie **Biohazard/Resident Evil** di Capcom. Chi si aspettava clonazioni massive della formula Capcom analoghe a quelle occorse ed occorrenti nella categoria dei picchiaduro o dei racing game, non può non commentare con sorpresa la timida reazione della concorrenza. Se si esclude il vagamente difforme **Silent Hill** di Konami ed il prossimo **Alone in The Dark** di Infogrames, non esiste nessun'altra alternativa equiparabile al best seller nipponico. Motivo? Con ogni probabilità Capcom ha confezionato un prodotto tanto prossimo alla perfezione da inibire ogni ambizione al miglioramento, un'inibizione di cui sembra soffrire anche Capcom stessa.

Commercializzato l'anno scorso per Dreamcast, **Biohazard Code: Veronica** approda su PS2 in edizione "Complete" (anche questa disponibile per il defunto 128bit Sega), portandosi dietro più o meno tutti i cliché di categoria, senza il minimo accenno a quell'auspicabile innovazione di cui si comincia a lamentare la mancanza. Ritornano quindi il sistema di controllo *character relative*, i bauli, gli ink ribbon, l'inventario puntualmente stracolmo, gli zombi mugugnanti e gli enigmi di banale soluzione, sebbene in un contesto scenografico stavolta interamente poligonale, animato e più suggestivo che mai. A dispetto di quanto i cinici potranno pensare, quest'ultimo ingrediente non si risolve in una mera prova di forza computazionale, ma impreziosisce **Code: Veronica** con quel taglio cinematografico suspence-genico che i fondali pre-renderizzati dei suoi predecessori riuscivano solo ad accennare. Sebbene meno "movimentate" rispetto a quelle proposte dal frenetico **Devil May Cry**, le riprese dell'ultimo survival horror Capcom sottolineano i momenti topici in maniera brillante, guidando l'occhio lungo un viaggio prospettico ansiogeno e coinvolgente. Ma l'aspetto che più sorprende dei fondali 3D è la loro immunità dal confronto con quelli bidimensionali. La qualità delle texture e la quantità di poligoni impiegati per la modellazione scenografica sono tali e tanti da soddisfare anche l'occhio più critico. Malgrado le ombre di attori e mostri siano ancora banalmente circolari, gli effetti prodotti dinamicamente dalle svariate fonti di luce conferiscono all'ambiente una solidità e, soprattutto, un'atmosfera semplicemente perfetta. Anche in questo caso, il parossismo cosmetico è strumentale alla giocabilità: spesso il giocatore ha l'opportunità di rischiarare ambienti bui, sia impiegando l'accendino in dotazione (non a caso disponibile sin dall'inizio del gioco) che attivando centraline elettriche. Da notare, a questo proposito, la maniacale attenzione al dettaglio testimoniata in una particolare locazione. Si tratta di un corridoio dalle cui pareti "colano" cascate di aria gelida. Nella penombra è possibile distinguere chiaramente i profili delle pareti nonché i bocchettoni da cui si riversa la freddura. Ristabilendo la corrente elettrica nell'ambiente, la luce esplode e rimbalza attraverso la nuvola di gelo che invade il corridoio accecando la vista come farebbe un faro abbagliante inopportunamente rivolto verso un banco di nebbia. Davvero splendido. Sottile, ma splendido.

L'evidente carico computazionale sostenuto dal processore per la gestione dei ricchi ambienti 3D ha però obbligato gli sviluppatori ad accettare qualche compromesso. Il numero di poligoni da cui sono composti gli zombie e le altre creature ansimanti di **Code: Veronica** è di gran lunga inferiore all'offerta di prodotti meno "pesanti" come **Onimusha**. Approssimativi effetti "esplosivi" ed un pesante fogging occlusivo a certe distanze, segnano i limiti del motore 3D, così come la sgradevole inibizione delle mutilazioni operabili sugli zombie in **Biohazard 2**. Neanche il





Nebbia e il pulviscolo asserviscono la resa cupa dell'atmosfera di gioco sebbene il loro obiettivo primario sia alleggerire il carico computazionale sul processore.

feroce fucile a pompa è in grado di decapitarli. Peccato, sarebbe stato il massimo, ma forse si pretende troppo, almeno per il momento. Il sonoro offre efficienti stimolazioni emotive, sottolineando eventi topici con opportuni cambi di ritmo, ma, in generale, al bombardamento metallico di **Devil May Cry**, **Code: Veronica** preferisce silenzi squarciati da mugugni e pistolettate. Roba che tiene col fiato sospeso, insomma, che graffia lo spirito piuttosto che l'udito.

Ignorando completamente le seppur lievi novità introdotte da **Biohazard 3: Nemesis**, **Code: Veronica** ritorna alle origini della serie piegando il giocatore all'inutile esigenza di premere un tasto per salire tre gradini. Prendere a spallate gli zombie resta facoltà esclusiva di Jill Valentine, ma viene introdotta la possibilità di sparare in direzioni diverse impugnando due armi contemporaneamente (esercizio concesso solo da coppie di armi specifiche). Per il resto, l'unica concessione all'azione motoria è data dalla possibilità di voltarsi di 180° con una combinazione di tasti.

Come ormai abitudine della serie, anche questa edizione di **Biohazard** propone un differente meccanismo di lettura della storia. **Biohazard 2** offriva visioni complementari della trama attraverso gli occhi di Claire e Leon. Due i CD-ROM che le ospitavano e molteplici gli stimoli alla rigiocabilità (ricorderete che risolvendo il gioco con uno dei due personaggi era possibile apprezzarne le conseguenze nell'avventura dell'altro). In un certo senso **Code: Veronica** ripropone l'idea dell'accavallamento narrativo, ma in maniera più lineare. Piuttosto che prevedere due avventure distinte per Claire e Chris Redfield (i due protagonisti), l'ultimo lavoro Capcom le racconta una di seguito all'altra (partendo da Claire) con modalità su cui è meglio soprassedere per ovvi motivi. E' sufficiente sapere che i due fratelli avranno modo di darsi man forte, passandosi il testimone in diverse occasioni concentrate prevalentemente nelle fasi finali di gioco. Oltre che di un intrigante sistema narrativo, si tratta ovviamente anche di un espediente per allungare il brodo ludico. Ciononostante la rivisitazione di ambienti già esplorati non ripropone mai le medesime sfide, offrendo piuttosto insidie ed enigmi sempre freschi. Un perfetto design delle mappe di gioco, inoltre, dirotta i percorsi dei due protagonisti lungo binari scenografici specifici per poi riunirli in quelli condivisi.

Più in generale, **Code: Veronica** racconta di eventi imprescindibili per gli appassionati della serie. La conversione del gioco su PS2 permette all'utenza Sony-dipendente di completare un quadro narrativo che le politiche produttive capcomiane rischiavano di spezzettare su diverse piattaforme (ed ancora tendono a farlo, si pensi al **Resident Evil 0** per Nintendo 64, annunciato ora per GameCube). Per i meno interessanti alla trama in sé o alla rivisitazione di strutture ludiche già sperimentate, **Code: Veronica** ha in serbo ben poche sorprese. Siamo infatti nell'ordine di un **Biohazard** vecchio stampo ultrapompato, ma ciononostante all'apice delle sue capacità espressive. Da questo punto di vista quel "Complete", sebbene riferito ad altro (leggi nuove sequenze di intermezzo e vecchi amici...), riassume efficacemente l'essenza di **Code: Veronica**. Completo perché c'è tutto quello che fa di **Resident Evil** il capolavoro che è sempre stato: una meccanica di gioco senile ma sempre appagante, un crogiuolo di stimolazioni emotive dai principi banali ma efficaci, un motore di tensione a due cilindri ma bel lubrificato. Insomma, il meglio del meglio, più tanti, ma tanti poligoni in più.

voto 8 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **BULLFROG** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP/SPLITSCREEN**

Quake III Revolution

Violenza pura. Non sarà sofisticato come **Soldier of Fortune**, non avrà la medesima ambientazione di **Medal of Honor**, non vanterà una modalità single player come quella di **Half Life**... Ma **Quake III** rimane LO sparatutto in prima persona. Anche su PS2.

di matteotenca

Se lo scopo ultimo dei videogiochi è quello di dar libero sfogo alla nostra immaginazione, permettendoci al tempo stesso di assaporare il brivido della competizione e il sapore del successo, probabilmente è vero che l'uomo non si è evoluto particolarmente da quando, sotto forma di primate, ammazzava brutalmente i propri simili. Diciamoci la verità: vogliamo ancora provare l'emozione della caccia, siamo sempre desiderosi di vedere l'orrore dipinto sui volti delle nostre vittime, ci esaltiamo ogni volta che possiamo infierire sui resti dei nostri nemici sconfitti. Il gioco della sopravvivenza ci affascina e se, accanto alle sensazioni sopra descritte, è possibile farsi anche una sana risata in compagnia di qualche simile... beh, in tal caso è facile raggiungere l'apoteosi videoludica. **Quake III** è un titolo che fa leva sui nostri istinti primordiali. In mezzo a esplosioni e raffiche di ogni tipo, lo sparatutto di id rappresenta il non plus ultra dei combattimenti in multiplayer. I giocatori entrano nell'arena con un solo scopo: ammazzare il nemico. I benpensanti potranno storcere il naso e i puristi del videogame lamenteranno la scarsa fantasia di un genere che da anni non propone innovazioni di una certa portata, ma una cosa è innegabile: **Quake III** è divertente. Punto.

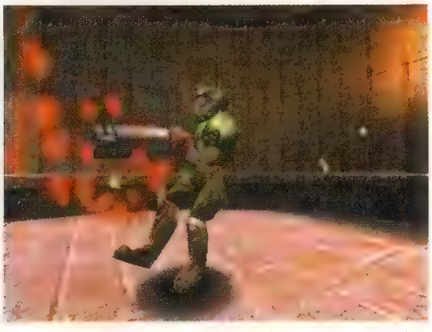
La genesi del titolo ottimamente convertito da Bulffrog sulla console Sony è stata descritta ampiamente in sede di preview: **Quake III** nasce su PC, viene portato con successo su Dreamcast e approda infine su PlayStation2. In quest'ultimo passaggio lo sparatutto di id perde, per forza di cose, una delle sue caratteristiche peculiari: la possibilità di giocare online. In attesa che Sony definisca la propria strategia in tal senso, gli sviluppatori britannici decidono quindi di intraprendere l'unica strada possibile in una situazione simile: potenziare il gioco in singolo e implementare una modalità multiplayer che, tramite multi-tap e doppio split-screen, permetta ancora di provare le emozioni del massacro di gruppo, o perlomeno un surrogato delle stesse. Ma la trasposizione PC-PlayStation2 vede un'altra vittima illustre: a differenza di **Unreal Tournament** infatti, **Quake III Revolution** non supporta mouse e tastiera USB. Visto che non basterebbero le 100 pagine di **Super Console** per affrontare la questione in maniera esaustiva ci limitiamo semplicemente a un paio di considerazioni e lasciamo ad ogni lettore il compito di trarre le dovute conclusioni. Punto uno: **Quake III Revolution** sfrutta DualShock2 in maniera superiore di quanto facesse il titolo Infogrames. Il fatto di adottare un unico controller per il proprio FPS ha permesso a Bullfrog di concentrarsi sulla periferica Sony e di studiare una serie di configurazioni in grado di accontentare il maggior numero possibile di utenti. Non ci azzarderemo certo a dire che navigare fra le arene partorite dalla cricca di Carmack con il pad sia più agevole che tramite la combo mouse/tastiera, ma il setup Advanced, che permette di muoversi con lo stick sinistro e di guardarsi intorno con quello destro, necessita di pochissimo tempo per essere digerito e non rimane sullo stomaco. Punto due: PlayStation2 ha solo un paio di porte USB, il che, tradotto in soldoni, significa che nel multiplayer avremmo avuto un eletto con mouse e tastiera intento a fraggare a destra e manca, e il resto della sciura lasciato a bestemmiare sui poveri DualShock2. Punto tre: Bullfrog non ha lavorato unicamente sulle configurazioni dei controller, ma ha operato anche sul level design, "limando" ogni arena in modo tale che il gioco fluisse al meglio cimentandosi col pad. E' stata quindi apportata qualche piccola variazione sul movimento dei protagonisti e in generale sono state eliminate le situazioni che richiedevano degli spostamenti con una certa precisione.

Se lo studio del sistema di controllo è costato parecchie notti insonni a Bullfrog, sicuramente è impossibile affermare che questo sia andato a discapito della realizzazione tecnica di **Quake III Revolution**: i programmatori d'oltremanica hanno sfornato un engine in grado di accontentare l'utenza PS2, con un frame rate che raramente scende sotto i 50 fps (e solo in

Nella modalità in singolo, progredendo nel gioco è possibile incrementare le caratteristiche del proprio personaggio. Banale, ma efficace per tenere desta l'attenzione in attesa di una ben più soddisfacente sfida in multiplayer.

*In quattro giocatori **Quake III Revolution** è ancora in grado di offrire una buona dose di divertimento. Certo, l'esperienza ludica non è paragonabile a quella suggerita da una decina di colleghi sulla LAN del proprio ufficio avendo a disposizione un PC ultrapompato e un monitor di 20", ma come "alternativa economica" il titolo PS2 merita senza dubbio un plauso.*

*I livelli sono composti un mix di arene prese da **Quake III** e da **Team Arena**, con qualche piccola modifica nella planimetria atta a rendere il titolo più giocabile con il DualShock2 anziché con la classica combinazione mouse/tastiera.*



Nonostante il dettaglio delle texture e la buona presenza di effetti di luce e superfici curve (e volendo sorvolare sulla dubbia qualità delle esplosioni), il motore 3D sfornato da Bullfrog consente di godere di un frame rate elevato e stabile.

situazioni particolarmente affollate), delle texture di pregevole qualità, una serie di effetti di luce e nebbia apprezzabili, nonché tutte quelle superfici curve che avevano reso celebre il gioco all'epoca del suo sviluppo su PC. Da sottolineare inoltre la completezza del motore 3D, che non si limita a macinare poligoni su poligoni, ma è avulso da problemi di sorta: bad clipping, draw-in, flickerii, scalettature... Niente di tutto ciò: a differenza dei suoi colleghi **Timpesplitters** e **Unreal Tournament**, il titolo di id risulta estremamente piacevole da vedere oltre che da giocare. Volendo fare le pulci ai coder britannici, al di là del fatto trascurabile che giocando in doppio split-screen si ha una leggera perdita di dettaglio (causata senza alcun dubbio dalla necessità di mantenere un frame rate stabile e fluido), è impossibile non parlare dei tempi di caricamento mastodontici che affliggono il gioco: il caricamento di alcuni livelli è un'operazione tediosa e che può portare quattro giocatori assetati di sangue allo scontro fisico in attesa di darsele di santa ragione sul televisore di casa. Non male invece il sonoro: sebbene la maggior parte degli effetti sia stata convertita da PC, il comparto audio è stato in generale "ripulito", e per quanto riguarda la musica è stata posta molta più enfasi sui toni bassi. Collegare la console al proprio impianto casalingo è un'operazione dall'effetto galvanizzante e da cui, incredibile ma vero, ne trae beneficio anche la giocabilità di **Quake III Revolution**.

Per quanto riguarda quest'ultima, il discorso è complesso e (again) andrebbe affrontato con uno speciale a sé stante. Abbiamo già accennato all'ovvia mancanza della modalità online, ma dobbiamo ammettere che il doppio split-screen funziona discretamente. Sia chiaro, poter avere una visione d'insieme dell'area di gioco su un 19" non è certo paragonabile al dover dividere il televisore di casa con altri tre giocatori, ma proprio la presenza fisica dei compagni di blastamento (con relativi insulti e sberleffi reciproci) compensa in qualche modo l'assenza di una modalità multiplayer online. Il gioco in singolo, tutto sommato, è più che discreto: Bullfrog ha escogitato diversi espedienti per potenziare una modalità che su PC è stata largamente ignorata dalla maggior parte degli utenti e il risultato è senza dubbio lodevole. Il giocatore si trova così impegnato ad affrontare diversi livelli in cui l'obiettivo cambia di volta in volta (ammazza tot nemici, cattura la bandiera in un tempo limite e così via), ma dove lo splatteramento degli avversari rimane il denominatore comune. La software house fondata da Peter Molyneux ha inoltre dato una spruzzata di RPG al tutto: progredendo nei livelli, è ora possibile potenziare le caratteristiche del proprio personaggio (invero scarso all'inizio del gioco) in modo tale da arrivare agli scontri finali con un vero e proprio supereroe a disposizione. E' anche possibile salvare il proprio eroe su memory card e assegnarlo a un bot, così da cimentarsi in cruenti deathmatch contro il proprio alter ego, oppure passarlo ad un amico in attesa di potersi affrontare dal vivo. La modalità in singolo, nel complesso, funziona a dovere e, sebbene non divertente come il solito multiplayer (ma in quale gioco lo è?), svolge egregiamente il proprio compito. Forse sotto questo profilo **Unreal Tournament** è in grado di offrire una dose di sfida maggiore e più varia, ma soppesando tutti i pro e i contro, il titolo di id esce vittorioso dallo scontro con tutti gli altri FPS disponibili su PlayStation2.

Contro tutte le previsioni, Bullfrog ha realizzato una conversione da PC non propriamente ortodossa, ma sicuramente efficace: c'è solo da sperare che, una volta disponibile su PlayStation2 un collegamento via modem o tramite banda larga, il porting del prossimo titolo di id venga affidato ancora una volta ai capaci sviluppatori inglesi. E' inoltre auspicabile che le altre case prendano atto del lavoro svolto da Bullfrog e sappiano fornire dei prodotti concorrenti all'altezza di **Quake III Revolution**.

voto 8 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KOEI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Kessen II

Abbandonate katane e samurai, Koei trae nuovamente ispirazione dalla Storia dei Tre Regni per realizzare una nuova simulazione strategica cinematografica che strizza l'occhio ai film cinesi di genere epico-fantastico.

La superiorità numerica nemica può essere contrastata concentrando le proprie forze sul loro comandante.

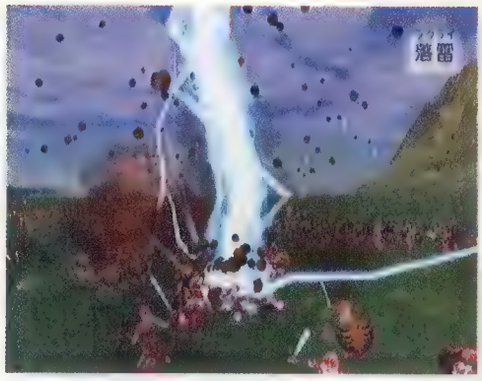
L'esito degli scontri è gestito da un nuovo algoritmo che calcola il danno inflitto dalle truppe in considerazione delle azioni compiute da ogni singolo soldato.

di diegocortese

Con il primo **Kessen**, Koei ha posto le basi per un nuovo genere di simulazione strategica in tempo reale rivolto ad un'ampia fascia di pubblico: una sorta di film di guerra interattivo in cui gli elementi tattici del gioco vengono sacrificati in favore di una maggiore spettacolarità delle battaglie. Nel realizzare il suo sequel, il produttore Kou Shibusawa ha deciso di spingere ulteriormente l'aspetto cinematografico del gioco, dando il via ad un progetto dal considerevole budget di 700 milioni di yen (circa 12 miliardi di lire). Buona parte del denaro è stato impiegato per la produzione del doppiaggio dei dialoghi e la realizzazione delle numerose scene d'intermezzo in computer grafica. Ben 44 artisti sono stati chiamati a prestare le proprie voci ai personaggi del gioco; tra questi spiccano i nomi di Tooru Furuya (Amuro "Peter" Rei in Gundam), Maiko Inoue (Captain Harlock), Sumi Shimamoto (Nausicaa), Emiri Nakayama (attrice e Idol) e Somegorou Ichikawa (attore Kabuki). Alcuni di loro non si sono limitati al doppiaggio, ma hanno recitato scene dal vivo, posato per il rendering dei volti e partecipato a sessioni di motion capture. Uno sforzo produttivo notevole che, unito alla comprovata abilità dei team Koei nel realizzare sequenze in CG, ha permesso di ottenere una spettacolare trasposizione videoludica dei film epico-fantastici tipici della cinematografia orientale.

Per consentire al team riunito da Koei per **Kessen II** di esprimere al meglio la propria creatività, la storica battaglia fra le armate di Tokugawa e Ishida, che ne ha inspirato il prequel, è stata sostituita con una storia originale di "amore e guerra" ispirata al celebre romanzo cinese *La Storia dei Tre Regni*. Il gioco ha inizio con il rapimento da parte dell'ambizioso Cao Cao, signore del regno Wei, della donna amata da Liu Bei. Il romantico e generoso sovrano del regno di Shu decide quindi di muovere guerra a Cao Cao per salvare la propria innamorata. Ne segue un conflitto che coinvolge tutta la Cina, combattuto con eroi dotati di poteri straordinari, potenti maghi e mirabolanti macchine da guerra. La narrazione della trama è affidata sia a sequenze in computer grafica che ad animazioni realizzate in tempo reale, la cui occorrenza non si limita ad intervallare le missioni ma irrompe frequentemente durante le battaglie. Tali intrusioni comunque non creano eccessivo fastidio al giocatore dati i tempi istantanei di caricamento e la possibilità di saltare le sequenze in ogni momento. Estremamente ampio e variegato è l'elenco dei comprimari, che include fieri guerrieri, affascinati amazzoni, ragazzine petulanti e ridicole macchiette. Seguendo una formula tipica della cinematografia asiatica, la trama alterna scene drammatiche a gag umoristiche (queste ultime esaltate dall'ottimo lavoro di motion capture che ha consentito di mantenere inalterata la spassosa gestualità degli attori comici assunti da Koei). Come in **Kessen**, il gioco si divide in due campagne da affrontare in sequenza dedicate rispettivamente a Liu Bei e Cao Cao. Entrambe presentano missioni e scene d'intermezzo differenti oltre che una progressione non lineare. Delle 30 missioni contenute nel gioco, sono solo 29 quelle che si affrontano per terminarlo. Per giocare alle rimanenti è necessario completare le due campagne più di una volta.

Ritenendo la gestione di dati e statistiche l'elemento che probabilmente più appesantisce una simulazione strategica, nel realizzare la struttura di gioco di **Kessen II** Koei ha ridotto i pochi elementi di personalizzazione delle truppe che caratterizzavano il prequel. Le due fasi strategiche precedenti allo scontro sono rispettivamente dedicate all'udienza con i propri consiglieri e alla scelta della tattica di combattimento da utilizzare. Nella prima si ascoltano le proposte dei collaboratori e si decide quale consiglio accettare. A seconda della decisione presa si possono ricevere svariati vantaggi quali il potenziamento delle proprie truppe, l'ottenimento di alleati e la creazione di nuove macchine da guerra. La parte dedicata alla strategia da impiegare in battaglia si limita ora alla scelta di tre tattiche differenti proposte dai generali. L'eliminazione della possibilità di modificare i piani offerti è dovuta alla maggiore influenza della trama nello sviluppo delle battaglie. Le missioni presentano inoltre una maggiore diversificazione di ambientazioni e obiettivi, comprendendo battaglie navali ed assalti ai castelli. La delusione che provoca all'appassionato di simulazione strategiche l'impossibilità di gestire le unità e modificare le strategie di gioco è compensata da alcuni miglioramenti mirati a fornire un maggiore controllo sull'andamento



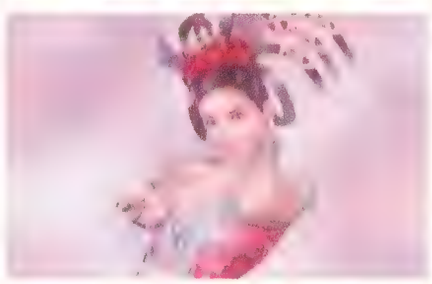
La visuale ristretta alle unità o ai generali permette comunque di studiare in modo discreto l'andamento della battaglia mediante un radar ed una serie di indicatori a video.

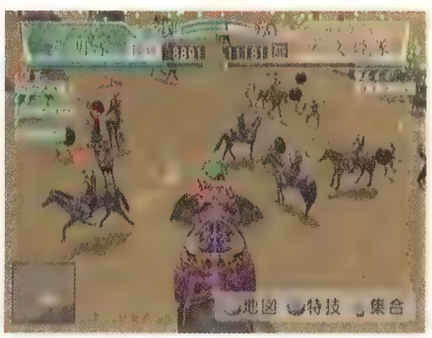
della combattimento. La rappresentazione dello scontro offre tre differenti visuali di gioco. La visione globale del campo di battaglia è mostrata mediante una mappa sulla quale sono visualizzate le unità del giocatore. A differenza del prequel, gli eserciti nemici appaiono solo quando entrano nel campo visivo delle proprie unità e viceversa: di conseguenza è possibile applicare strategie basate su attacchi improvvisi alle spalle del nemico. Se si desidera, è data facoltà di modificare il tragitto dei propri eserciti e selezionare eventuali bersagli, un'opzione a cui si è spesso costretti ad affidarsi sia per adattarsi alle tattiche ideate dal nemico, sia per evitare che la propria avanzata venga rallentata dall'incapacità di un'unità di oltrepassarne un'altra. Questo difetto è peggiorato dal fatto che un generale non avverte mai quando non può raggiungere il luogo a lui indicato, fermandosi semplicemente in attesa di ulteriori ordini. Ciò obbliga il giocatore a controllare sempre la posizione delle proprie truppe per verificare la corretta interpretazione dei propri comandi. Durante la visualizzazione della mappa, il gioco si ferma in modo da agevolare lo studio delle proprie tattiche; il tempo trascorre in modo realistico solo quando si restringe la visuale su di un'unità o sul suo comandante. Quest'ultimo, assieme ad alcuni suoi sottoposti, può essere controllato direttamente come se si trattasse di un picchiaduro a multi-scorrimento: si può colpire singolarmente un soldato, caricare un gruppo di nemici, riunire attorno a sé i propri uomini oppure utilizzare una vasta gamma di azioni speciali, che comprendono cariche di cavalleria, duelli con il comandante avversario e l'uso di potenti incantesimi in grado di sconvolgere il campo di battaglia. Ovviamente anche il nemico può far uso di questi attacchi, sebbene non sempre la sua reattività e il suo ingegno si rivelino adeguati. La maggiore difficoltà del gioco non è infatti rappresentata dall'intelligenza artificiale degli avversari, ma dalla loro superiorità numerica: vantaggio che può essere contrastato con un oculato uso delle abilità speciali ed un attento movimento delle proprie truppe. Dato che la sconfitta di un'unità può avvenire sia per il suo annientamento che per sbandamento dovuto ad eccessiva perdita di morale, un'adeguata strategia di gioco può portare alla vittoria anche se ci si trova inferiori in numero.

Nonostante sia passato solo un anno dall'uscita del prequel, **Kessen II** si distingue per una spettacolarità grafica decisamente più elevata. Lo sviluppo dell'Agent Technology ideata da Koei ha permesso la visualizzazione di ben 500 soldati contemporaneamente. L'elevato numero di uomini gestibile dal motore grafico ha reso ancora più drammatici i combattimenti, le cui vittime coprono lentamente l'intero campo di battaglia. Un risultato ottenuto sacrificando la complessità morfologica dell'ambiente di gioco che, sebbene più vario rispetto a **Kessen**, risulta spesso brullo oppure dall'orizzonte visivo limitato. Gli sgargianti e bizzarri abiti dei soldati cinesi del 220 d.C., resi ancora più appariscenti che nella realtà, sono rappresentati mediante texture ricche di colori che ricoprono modelli poligonali solidi e complessi. Nonostante a volte cedano al peso degli impressionanti effetti speciali scatenati gli incantesimi, le animazioni mantengono un livello di fluidità più che accettabile. Particolarmente scenografici i duelli tra i generali che si esibiscono in tecniche acrobatiche sovrumane. Gli scontri sono adeguatamente accompagnati da una splendida colonna sonora di tipo orchestrale realizzata dal noto compositore nipponico Reijirou Koroku.

Kessen II rappresenta un notevole passo in avanti rispetto al suo predecessore, sia in termini di longevità che di giocabilità. Grazie ai miglioramenti apportati, il giocatore non è più costretto ad assistere passivamente agli scontri, ma può parteciparvi in prima persona influenzandone maggiormente l'esito. Alcuni limiti del gioco, quali la tendenza delle proprie truppe ad "incastrarsi", la ridotta complessità gestionale e la non elevata sofisticazione dell'AI, possono ancora infastidire gli amanti delle simulazioni più classiche. Tuttavia **Kessen II** rimane un titolo estremamente godibile, sia per l'impegno di Koei dimostrato nella rappresentazione della parte narrativa che per l'immediatezza strutturale. Un'insolita simulazione cinematografica che costituisce un buona alternativa ai comuni giochi di strategia ed un ottimo inizio per chi desidera avvicinarsi al genere.

voto 8 su 10

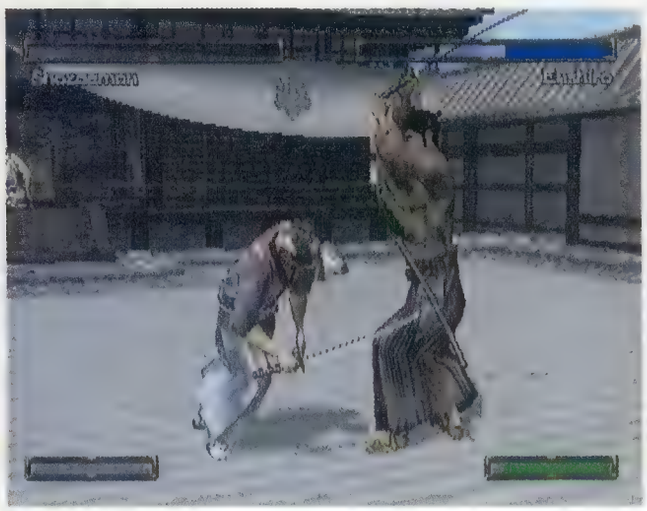




FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **LIGHT WEIGHT** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Kengo: Master Of Bushido

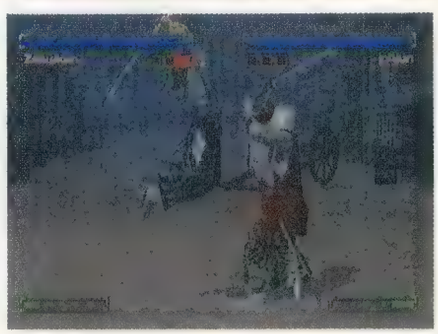
Con il suo primo titolo dell'era post-Square, Light Weight rinnega i suoi precedenti propositi di rappresentazione realistica dell'arte della spada giapponese confezionando un titolo che ha più l'aspetto di un banale picchiaduro che di un "simulatore di samurai".



di diego**cortese**

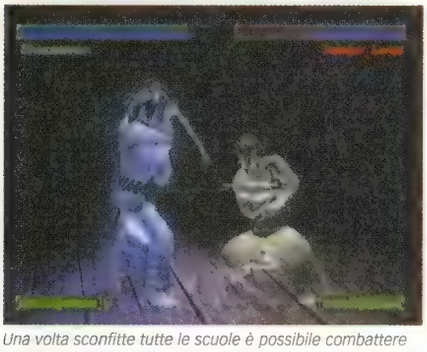
Nel 1997 Light Weight riuscì a mettersi in evidenza nel panorama videoludico internazionale con un picchiaduro dalle caratteristiche particolarmente innovative. Singolare caratteristica di questo titolo era l'approccio di tipo simulativo adottato dai suoi autori, la cui intenzione era quella di rappresentare in modo realistico i combattimenti all'arma bianca. Laddove nei comuni picchiaduro le prestazioni dei due combattenti rimangono inalterate fino a quando rimane loro in corpo l'ultima goccia di energia vitale, in **Bushido Blade** le ferite inflitte potevano menomare l'avversario e i colpi diretti ai punti vitali ucciderlo all'istante. Si veniva quindi a generare una tensione durante l'incontro inusuale nei beat'em up di tipo classico: un minimo errore nella risposta ai colpi avversari poteva porre immediatamente fine al combattimento. Tale caratteristica, unita alla necessità di seguire le regole del bushido nello Story Mode ed al particolare sistema di combattimento, ha reso **Bushido Blade** ed il suo sequel piuttosto indigesti al pubblico comune. Non più convinti della bontà delle proprie idee, i Light Weight hanno abbandonato la maggior parte degli elementi originali introdotti tempo addietro in favore di una struttura meno macchinosa. Modifiche radicali che hanno impoverito fortemente **Kengo: Master of Bushido**, rendendolo un titolo piatto, eccessivamente semplice e privo di varietà.

Una delle prime differenze che risaltano tra **Kengo** e **Bushido Blade** è la scelta di Lightweight di limitare l'assortimento delle armi impiegate nel gioco alla sola katana (sebbene non manchino armi segrete). Scompare quindi l'ampio arsenale che caratterizzava i due titoli precedenti, del quale facevano parte lance, armi occidentali e da fuoco, come anche la variegata rosa di protagonisti di origine anche straniera e di sesso non esclusivamente maschile. **Kengo** è ambientato nel 18° secolo in pieno periodo Tokugawa. Il giocatore interpreta il ruolo di un uomo desideroso di apprendere la nobile arte della spada. La scelta dei personaggi iniziali è limitata a tre combattenti dalle differenti caratteristiche di agilità e potenza. Per sfruttarne al massimo le potenzialità, la scelta della scuola a cui iscrivere il personaggio selezionato deve avvenire in base alle sue predisposizioni fisiche in relazione allo stile di combattimento insegnato. Una volta scelto uno degli otto dojo disponibili, non è più possibile variarlo per tutto il corso del gioco. Nelle sue fasi iniziali, la vita dell'aspirante samurai è completamente dedicata al duello con gli altri allievi e all'addestramento. Quest'ultimo è costituito da otto semplici sottogiochi a tema, dalla meditazione Zazen al taglio dei bambù, che consentono di preparare il fisico (e la mente?) del protagonista agli insegnamenti che gli verranno impartiti. I punteggi ottenuti con gli allenamenti non incrementano infatti le caratteristiche, ma ne elevano il valore massimo a cui possono essere espanse. L'aumento effettivo avviene attraverso una serie di sfide, qualunque sia il loro esito, che l'allievo deve affrontare contro i suoi compagni di studio. Ogni nuova tecnica mostrata durante l'incontro viene automaticamente memorizzata dal personaggio ed impiegata dal duello successivo in poi. La gestione dei colpi assimilati viene effettuata tramite un apposito menù che consente di creare delle combo composte da tre attacchi. La personalizzazione delle combo non è però libera, ma deve sottostare ad alcune regole che ne riducono la flessibilità; lo sviluppo della combinazione avviene attraverso un sistema ad albero diviso in tre parti, nelle quali l'assortimento delle mosse disponibili dipende da quella precedentemente selezionata. Limitazione che, unita alla ridotta scelta delle mosse inseribili in ogni sezione della combo e all'impossibilità di miscelare gli stili delle varie scuole, riduce fortemente in numero di tecniche realizzabili dal giocatore. La noiosa alternanza tra i duelli con gli allievi e l'addestramento personale prosegue fino ad un frustrante combattimento contro dieci avversari in sequenza, completato il quale è possibile affrontare il proprio maestro ed il suo pupillo. Il termine dell'apprendistato però, non apporta drastiche modifiche alla deprimente struttura di gioco. Anche nella fase successiva la vita del protagonista è divisa tra i soliti noiosi minigiochi ed i duelli. L'unica differenza è che ora si affrontano gli altri sette dojo per assimilare le loro tecniche e, possibilmente, sottrarre la katana dei loro maestri. Per riuscirvi bisogna attraversare un Survival Mode contro diversi allievi, quindi dimostrare la propria superiorità nei confronti del maestro



Gli attacchi portati con le armi da taglio creano ferite che diminuiscono lentamente la barra di energia vitale dell'avversario.

Quando ci si avvicina troppo all'avversario si deve superare una prova di forza.



Una volta sconfitte tutte le scuole è possibile combattere contro la propria immagine ogni qualvolta si completa l'allenamento "Illusion".

sconfiggendolo senza subire danni eccessivi. Superati tutti i dojo si può partecipare al torneo imperiale, la cui vittoria consente, ovviamente dopo un ennesimo combattimento, di diventare maestri della propria scuola. Nemmeno questa terza ed ultima fase di gioco risulta particolarmente attraente. Le sole varianti al classico binomio addestramento/duelli sono costituite dalle sporadiche partecipazioni al torneo imperiale e dalle lettere di sfida inviate dalle altre scuole. In caso di vittoria del torneo, si partecipa ad un'ultima sfida con il proprio maestro che, se conclusa con successo, consente di fregiarsi della carica di "Master of Bushido". Dopo quest'ultimo duello, il gioco prosegue con la medesima struttura della fase precedente, dando così modo al giocatore di potenziare ulteriormente il proprio personaggio, imparare tutte le mosse e scoprire alcuni segreti. In materia di alternative alla noiosa modalità di gioco principale, **Kengo** ha poco da offrire. Al di là del banale Versus Mode, vi è soltanto una lunga gara di sopravvivenza nella quale si affrontano tutti i combattenti presenti nel gioco. Entrambe le modalità possono essere affrontate usando sia gli allievi che i maestri delle varie scuole (una ventina in tutto), nonché i personaggi creati nella la modalità di gioco principale.

Ad aggravare la tediosità della modalità di gioco principale ci pensano l'impiego di un sistema di combattimento e di routine d'intelligenza artificiale dalle caratteristiche alquanto discutibili. Se da un lato la scelta di inserire una barra d'energia vitale ed una per le Super può provocare sdegno solo in chi amava l'approccio simulativo dei due precedenti **Bushido Blade**, difetti quali l'imprecisione ed il ritardo nella risposta ai comandi, la fallace assegnazione dei danni inflitti, uniti a sporadiche defaillance del sistema di collisione, rendono **Kengo** un'esperienza di gioco frustrante per chiunque. Nonostante la scomodità con cui si gestisce il proprio personaggio, concludere positivamente un incontro non richiede sforzi particolari dato che gli avversari reagiscono in modo prevedibile ed errato. L'uso frequente delle Super (estremamente lente da eseguire e quindi del tutto inutili) ed il continuo impiego del medesimo contro-colpo rotatorio, rende i nemici estremamente vulnerabili a semplici tecniche di schivata e contrattacco. A rendere i combattimenti piatti e ripetitivi contribuisce anche una discutibile assegnazione delle azioni eseguibili ai tasti del controller. Due pulsanti sono dedicati esclusivamente alla difesa, uno alla Super ed uno solo all'attacco. Il tipo di combo effettuato dal personaggio è deciso semplicemente selezionadolo tramite i tasti dorsali. Infine, la possibilità di menomare il corpo dell'avversario colpendolo pesantemente alle articolazioni scompare per far posto a semplici ferite che ne diminuiscono lentamente l'energia vitale, senza però ostacolarne in alcun modo il movimento.

Anche la realizzazione tecnica di **Kengo** dà adito più a critiche che ad elogi. E' indubbiamente apprezzabile la cura posta nel conferire ad ogni ambientazione uno stile differente, ed accettabile è il livello di complessità dei modelli poligonali (che peccano però in complessità e definizione delle texture), ma le arene di gioco (decisamente estese nei primi due **Bushido Blade**) sono state ristrette ad aree dalle dimensioni assimilabili a quelle dei normali picchiaduro. Con l'eccezione dell'allenamento al taglio delle canne di bambù, nessuna ambientazione presenta elementi in grado di interagire con le azioni dei personaggi. La discutibile rappresentazione del sangue e l'incespicante gestione delle ombre dimostrano una tutt'altro che sufficiente dimestichezza con l'hardware PS2. Peggiora ulteriormente il livello qualitativo del prodotto un processo di localizzazione ridotto all'osso, nel quale non solo non è stato posto rimedio a bande nere e riduzione della velocità di gioco, ma dove non compare nemmeno la traduzione del testo nella lingua italiana.

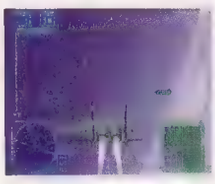
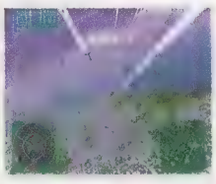
In conclusione, **Kengo: Master of Bushido** rappresenta una delusione sia per chi si aspettava un simulatore dell'arte della spada, degno sequel dei precedenti **Bushido Blade**, sia per chi desiderava un picchiaduro ad incontri diverso dal solito. Nel tentativo di semplificare quella che in molti ritenevano una meccanica di gioco troppo sofisticata per assecondare i gusti del pubblico comune, i programmatori hanno finito per realizzare un prodotto privo di qualsiasi tecnicità e varietà.

voto 5 su 10

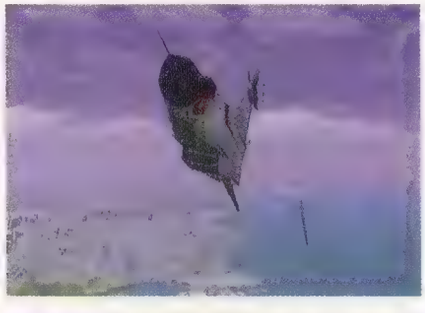
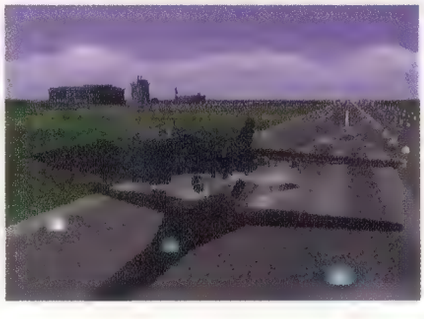
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **VICTOR** SVILUPPATORE **BELUGA COMPUTER** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Pilot ni Narou! 2

Diventare piloti di linea o militari è un'impresa indubbiamente difficile.
Realizzare una simulazione di volo realistica e coinvolgente per console lo è ancora di più...

Bisogna avere indubbiamente molta fantasia per riconoscere in quel carro un M-1 Abrams...

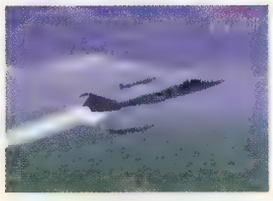



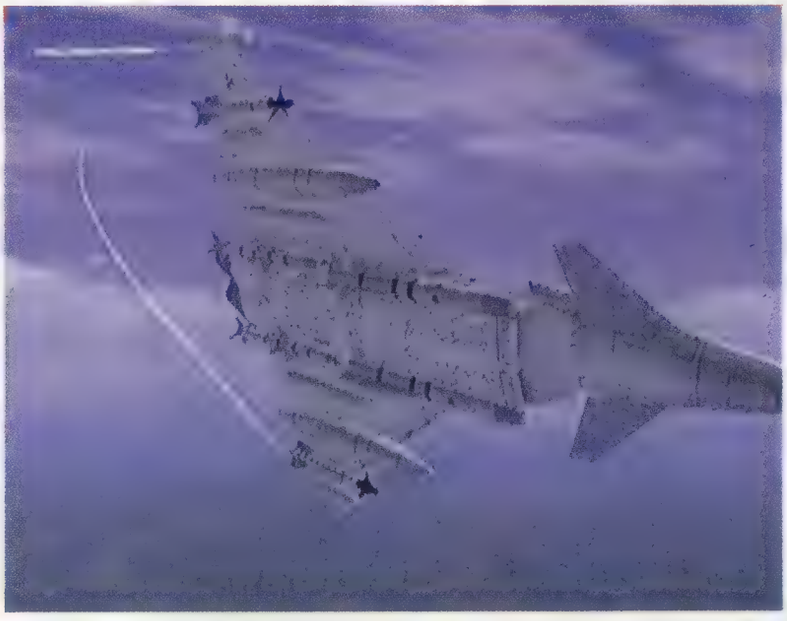
Scoraggiati da limiti hardware e dal ridotto fattore ludico offerto dal volo di linea, gli sviluppatori di giochi per console raramente si sono imbarcati nella realizzazione di simulatori di volo non esclusivamente militari. Del resto nessun tentativo ha finora ottenuto risultati tali da convincere qualcuno del contrario: bilanciare realismo, divertimento e spettacolarità grafica con una gestione credibile della fisica di gioco richiede grande esperienza nel genere delle simulazioni e notevoli capacità tecniche. Attributi che le software house nipponiche che hanno provato simili esperimenti finora non possedevano. Il tentativo che più si è avvicinato alla definizione di prodotto qualitativamente accettabile è **Pilot ni Narou!** (trad. *Diventa pilota!*), sviluppato da Beluga Computer e distribuito da Victor Interactive nel novembre del '99. L'idea di integrare simulazione di volo civile e militare in una struttura di gioco con elementi gestionali avrebbe potuto tradursi nel titolo che i possessori di console appassionati di aerei hanno da sempre aspettato. La discutibile realizzazione tecnica e alcune pecche di carattere strutturale hanno però impedito a **PnN** di prendere il volo oltre l'arcipelago nipponico. Le vendite ottenute in terra natia sono state comunque sufficienti ad incoraggiare Victor Interactive a produrre un sequel per PS2, sviluppato nuovamente da Beluga Computer. **Pilot ni Narou! 2** riprende molti degli elementi del proprio predecessore, amplificandoli con l'aiuto della maggiore potenza di calcolo offerta dalla console Sony. Sfortunatamente, l'opera di miglioramento degli sviluppatori si è focalizzato solo in alcune direzioni, lasciando intatte diverse mancanze tramandate dal prequel.

Pilot ni Narou! 2 consente di percorrere la carriera di pilota dall'ottenimento del brevetto al lavoro in una linea aerea commerciale o nell'ambito dell'aeronautica militare. Prima di iniziare l'addestramento, bisogna scegliere se dedicarsi ai velivoli a propulsione o ad elica, nonché definire il livello di difficoltà: quest'ultimo varia la severità del metro di giudizio durante gli esami, il realismo della fisica di gioco e l'entità delle agevolazioni. La sezione formativa iniziale è divisa in tre differenti percorsi didattici riconducenti ad altrettanti brevetti. A differenza del sistema di patenti di ***Gran Turismo***, non si può iniziare il gioco vero e proprio finché non si è ottenuto anche l'ultimo brevetto. Il superamento delle tredici lezioni/esami è quindi un passaggio obbligato anche per chi conosce già le basi del volo a motore. La prima parte riguarda decollo, atterraggio, manovre in volo (anche a motore spento) e posizionamento sulla pista di decollo. La distribuzione dei comandi non dà adito a particolari problemi di assimilazione: la cloche è simulata dallo stick di sinistra mentre quello di destra viene usato per ruotare l'inquadratura. I tasti dorsali inferiori e superiori sono dedicati rispettivamente al controllo (analogico) del timone di coda e alla potenza del motore. La restante parte dei pulsanti è usata per flap, carrelli, selezione e uso delle armi, freni ed aerofreni oltre che per gestire il sistema di navigazione. La fisica di gioco può essere definita come una via di mezzo tra quanto offerto da un simulatore professionale ed uno arcade. Viene tenuto conto di elementi quali l'influenza delle condizioni atmosferiche, lo stress accumulato da ali e cellula a causa dell'accelerazione e velocità di stallo, senza però esasperare il realismo della risposta del velivolo ai comandi.

La seconda parte della sezione formativa di **Pilot ni Narou! 2** concerne l'atterraggio assistito mediante l'Inertial Landing System e la navigazione tramite i radiofari VOR. Entrambe le procedure sono state semplificate così da non presentare particolari difficoltà di esecuzione: l'ultima è addirittura gestita automaticamente dal secondo pilota quando si è ottenuto il brevetto per il volo di linea. Prima della terza ed ultima parte dell'addestramento viene chiesto di optare per il l'aeronautica civile o militare, scelta che modifica le lezioni contenute nell'ultima parte dell'addestramento. Nel primo caso si tratta di quattro prove estremamente snervanti a causa della loro lunghezza e difficoltà. Si è infatti costretti a volare con visibilità estremamente ridotta sfruttando solo gli strumenti di bordo e con un fortissimo vento laterale che ostacola sia la navigazione che l'atterraggio. Problemi che rendono queste missioni tra le più frustranti del gioco, l'esatto contrario delle loro controparti militari, concernenti unicamente l'uso delle armi. Ottenuto il sospirato brevetto, si può finalmente passare al gioco vero e proprio la cui struttura varia a seconda dell'indirizzo di studio selezionato.

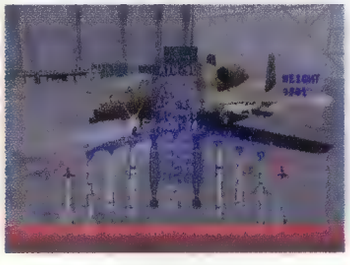
di diego**cortese**

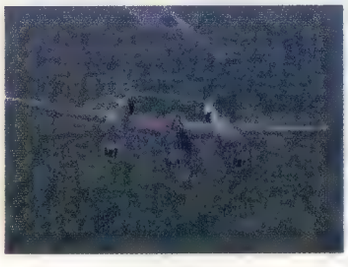




Nelle missioni di addestramento avanzato al volo di linea si vola praticamente alla cieca.

La strumentazione disponibile varia a seconda del livello tecnologico dell'aereo selezionato.





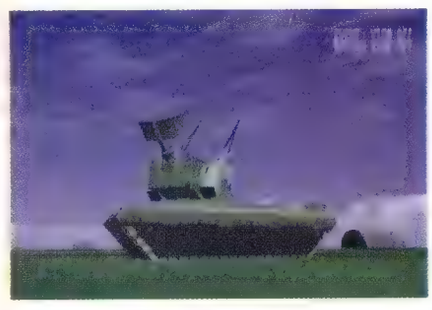
La felicità derivante dall'ottenimento delle ali da pilota si scontra presto con la monotonia della struttura di gioco che caratterizza sia il volo civile che quello militare. Entrambi prevedono la selezione e l'esecuzione di alcuni lavori: con il denaro guadagnato, dopo aver effettuato eventuali riparazioni a parti dell'aereo danneggiate per incidenti o usura, si possono acquistare altri velivoli. Sebbene il pacchetto ludico comprenda un totale di ventiquattro aeroplani, l'offerta si riduce sempre a pochi mezzi data la divisone del gioco in quattro parti distinte (civile elica e getto, militare elica e getto). Le missioni civili si limitano alla sola navigazione assistita dai radiofari VOR fino all'aeroporto di destinazione, nel rispetto di un periodo di tempo limitato. I voli si traducono spesso in una noia mortale per buona parte del viaggio, che può durare anche un paio di ore, a meno di non incontrare avversità atmosferiche: queste comunque influiscono principalmente nella fase di atterraggio dato che la navigazione viene gestita egregiamente dal pilota automatico.

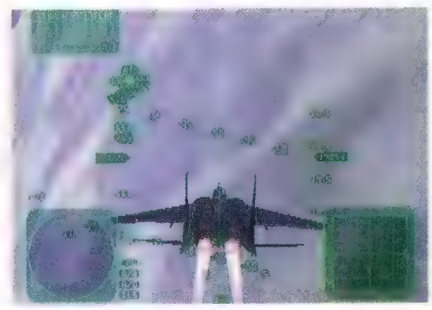
Più coinvolgente è la sezione dedicata all'aeronautica militare, sebbene anche qui i difetti non manchino. I soldi per acquistare e riparare i velivoli si guadagnano tramite semplici missioni di combattimento contro bersagli aerei, terrestri e marini. Non vi sono differenze tra il tipo e addirittura l'ordine delle missioni che vengono offerte con velivoli a elica o a getto, a parte il tipo di nemici da affrontare. Prima del decollo, viene data la possibilità di selezionare il proprio equipaggiamento bellico, costituito per gli aerei a getto da armamenti da lancio e caduta, mentre per quelli a elica solo di caduta. Per un titolo che pretende di offrire un livello di realismo superiore agli altri giochi per console, le armi sono rappresentate in modo tutt'altro che fedele alla realtà, sia per quanto riguarda la loro disposizione sul velivolo che per la loro modellazione. Dato che i missili aria-aria e aria-terra a lungo raggio (utilizzabili sia contro navi che mezzi terrestri) possono essere agganciati indistintamente ad ogni pilone (badando comunque a non superare il limite di carico dell'aereo), è sufficiente equipaggiarsi con queste armi per avere la meglio su ogni avversario prima ancora che questo possa reagire. Soluzione "facile" ma da evitare se si vuole mettersi al riparo dai missili avversari, vista l'assenza di artifizi d'inganno quali chaff e flare. Data la latitanza di missili da ambo le parti, i combattimenti condotti al comando di velivoli a elica sono leggermente più impegnativi e soddisfacenti, sebbene avremmo preferito una maggiore intelligenza artificiale degli aerei nemici. Totalmente inutile il supporto offerto dal proprio gregario, che si limita a volare attorno agli avversari senza sparare un solo colpo

Anche sotto l'aspetto tecnico, **Pilot ni Narou! 2** offre un livello qualitativo incostante. Dettagli quali luci di posizione, superfici mobili animate in modo realistico, piloti rappresentati in modo particolareggiato, riflessi sui vetri, luci di posizione e persino le macchie provocate dallo scarico dei motori, arricchiscono graficamente i velivoli. Anche a quote elevate, l'orizzonte visivo offerto gode di una notevole estensione. Tra le visuali disponibili, quella interna mostra riproduzioni poligonali dei cockpit discretamente fedeli agli originali e dotati di strumentazione in buona parte funzionante. La rappresentazione di effetti atmosferici quali nebbia e nubi è più che dignitosa, ma la restante parte degli elementi che caratterizzano il motore grafico è talmente scarsa da non essere accettabilie nemmeno in un gioco PSone. Gli aerei e i mezzi a terra sono costruiti con un numero di poligoni assolutamente ridicolo. Le ambientazioni, limitate ad un anonimo arcipelago di isole, mostrano per lo più terreno piatto o mare ricoperto da orride texture. Il difetto cosmetico più fastidioso è però l'eccessivo sfarfallio di profili poligonali e texture, persino superiore a quello palesato dai primi titoli per PS2.

In conclusione, **PnN2** è l'ennesimo fallimento in un genere che fatica a trovare un suo degno rappresentante nel mondo delle console. Sia durante i voli di linea che nelle missioni di combattimento, la noia riesce a scoraggiare anche il giocatore più appassionato. Nemmeno osservare il paesaggio all'esterno dell'abitacolo può offrire un minimo di consolazione, data la scarsità dei dettagli. Gli amanti delle simulazioni di volo dovranno quindi continuare ad accontentarsi dei titoli con elementi arcade, a meno di non passare ai prodotti offerti su PC.

voto 5 su 10

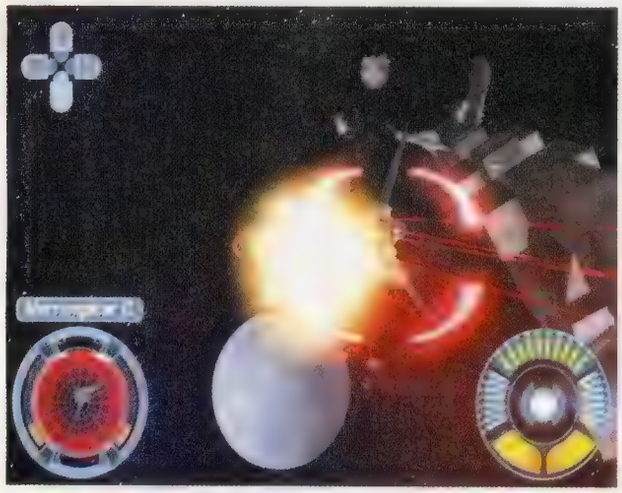


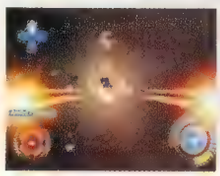


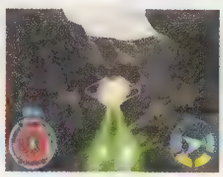
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **LUCASARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATTUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

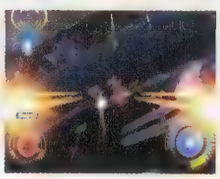
Star Wars: Starfighter

"Una volta, in questa galassia, era tutta campagna." (*Star Rats* – Leonardo Ortolani)







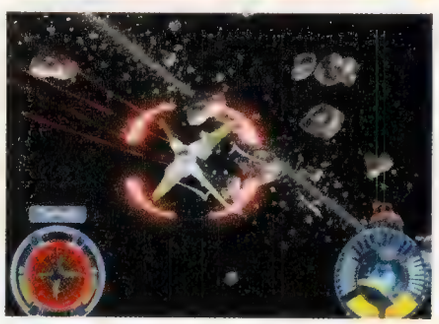


di massimo**rovatti**

Mentre l'utenza PC ha potuto beneficiare di giochi dedicati a *Star Wars* piuttosto interessanti (**X-Wing**, **TIE Fighter**), quella PlayStation non può certamente dichiararsi altrettanto fortunata (**Master of Teras Kasi**, **Episode I**). Mendace, quindi, sarebbe negare che il primo pensiero al momento di prendere in mano la confezione di **Star Wars: Starfighter** sia stato il timore di trovarsi di fronte all'ennesima profanazione della saga di *Guerre Stellari*. A scanso d'equivoci, invece, va subito detto che il titolo in questione stupisce piacevolmente sotto numerosi aspetti.

Come tutti i giochi Lucasarts che si rispettino, particolarmente curata è la trama (sebbene gli FMV, ad onore del vero, tradiscano una certa legnosità). **Starfighter** viene collocato nello stesso contesto di *Episodio I*, ma la storia che fa da collante alle missioni di gioco è incentrata su tre nuovi personaggi, uniti contro la crudele Federazione dei Mercanti. Nonostante il protagonista principale sia Rhys Dallows, inesperto ma coraggioso pilota di Naboo Fighter, nel corso del gioco si avrà modo di entrare nei panni di Vana Sage, mercenaria dai nobili principi, e Nym, pirata Feeorin più buono di quanto voglia e possa apparire. La trama, infatti, "saltella" da un personaggio all'altro, presentando la storia sotto diversi punti di vista fino ad intrecciare i destini dei tre che diventeranno alleati ed amici. Questo espediente permette anche di controllare diverse astronavi dalle caratteristiche peculiari. Il Naboo Fighter pilotato da Rhys, armato di cannoni laser, è il mezzo più veloce e dispone di una quantità limitata di siluri protonici. Il caccia di Vana, il Guardian Mantis, è contraddistinto da un'eccezionale manovrabilità e vanta come arma secondaria i tracciatori ionici (una volta "marcato" l'obiettivo, il fuoco principale dei nanomissili a sensori non fatica a raggiungerlo). Il mezzo a disposizione di Nym, chiamato Havoc, è l'elaborazione di un potente bombardiere: sebbene lento nei movimenti, monta scudi pesanti ed è equipaggiato con due batterie triple di cannoni laser e bombe ad energia, offrendo una devastante potenza di fuoco ed una spiccata propensione per le missioni a terra. **Starfighter**, infatti, oltre alle canoniche schermaglie nello spazio, offre anche la possibilità di partecipare a scontri sulla superficie dei pianeti. Naboo è realizzato molto bene, con canyon, verdi praterie, fiumi e cascate, così come il desertico Lok, mentre Eos, di origine vulcanica, risulta più squallido di quanto forse voluto dagli sviluppatori. In particolare, una nebbia troppo pesante e un pop up invadente rendono le due missioni ambientate su questo mondo una triste parentesi in mezzo ad una realizzazione tecnica nel complesso pregevole. Lo spazio è arricchito dalla presenza di cinture di asteroidi, soli e satelliti, e spesso sullo sfondo fanno la loro bella figura enormi corpi celesti. Il tutto mentre una miriade di caccia e navi ben più massicce sfrecciano in ogni dove. Il dettaglio dei mezzi è spesso ottimo e l'azione è quasi sempre fluida: solo le fasi più concitate risentono di un certo calo del frame rate (specialmente nelle missioni planetarie), occasione deprecabile, ma comunque (quasi) tollerabile. Il design delle astronavi, in particolare quello di alcuni mezzi nemici, è ai massimi livelli, così come una gioia per gli occhi risultano le frequentissime esplosioni, davvero catastrofiche nel caso dei cargo più grandi. I combattimenti sono particolarmente frenetici e il tutto viene efficacemente abbellito dalla presenza di innumerevoli effetti speciali, quali giochi di luce, riflessi e scie. Ma più che la bellezza grafica in sé (come già detto notevole, ma non scioccante), ciò che più colpisce di **Starfighter** è la scala degli scontri di cui si è partecipi: non di rado i mezzi implicati in combattimento, tra nemici e alleati, superano il centinaio.

Proprio la sensazione di sentirsi immersi in qualcosa di più grande di noi è uno dei punti di forza del nuovo gioco Lucasarts. In una missione ambientata su Naboo, per esempio, si deve difendere l'ultimo avamposto della Resistenza. Sul terreno, oltre all'imponente scudo energetico del quartier generale stesso, sono presenti numerose torrette e mezzi difensivi, mentre nel cielo, insieme con noi, scorrazzano molteplici caccia di appoggio. Al momento dell'attacco nemico, enormi astronavi da sbarco liberano mezzi cingolati, artiglieria pesante, fanteria droide e veloci Stap, mentre l'atmosfera inizia ad essere invasa da formazioni di Scarab e bombardieri. Nel frattempo il giocatore è chiamato ad assegnare le giuste direttive ai compagni di squa-



Starfighter *offre al giocatore numerose missioni bonus. Tra queste, due permettono di giocare in coppia mediante split-screen.*

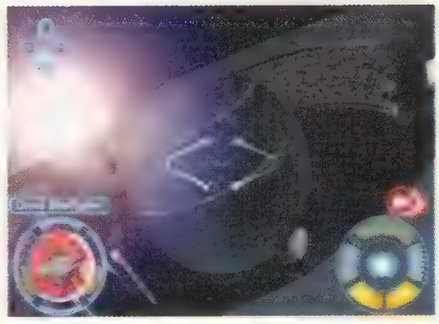
Il gioco prevede tre gradi di difficoltà. A livello facile la sfida è decisamente alla portata di tutti, almeno fino allo scontro finale. Optando per un grado di ostilità superiore, anche il semplice dog fighting assume maggiore spessore

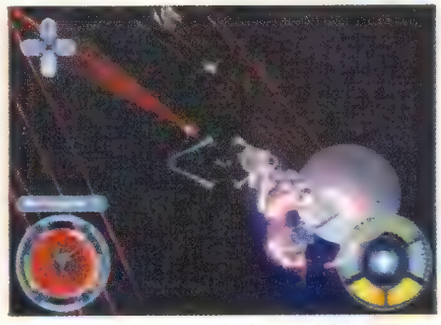
driglia grazie agli appositi (e basilari, nulla di strategicamente sofisticato) comandi, richiamabili con la croce direzionale. Cercare di portare a termine gli obbiettivi impartiti nel briefing, mentre nel corso dello scontro se ne pongono sempre di nuovi, in mezzo ad un tripudio di fuoco amico e nemico, è esperienza a tratti elettrizzante, al punto da portare il giocatore a studiare nuove e più opportune tattiche per fermare l'avanzata nemica, ma, ahimè, è proprio a questo punto che capitombola l'entusiastico resoconto sopra esposto. Tutte le locazioni, infatti, sebbene solitamente molto vaste, sono comunque circondate da un'invisibile griglia: scorgere una nave da sbarco nemica in avvicinamento e non poterla raggiungere è tremendamente irreale e frustrante, proprio in virtù del fatto che, fino ad un attimo prima, la sensazione di coinvolgimento era massima. Coinvolgimento pesantemente enfatizzato dalla stupenda compagine sonora, indubbiamente la caratteristica migliore di **Starfighter** sotto il profilo tecnico. Le musiche di John Williams riescono a trasformarci in eroi da più di vent'anni e gli effetti sonori, direttamente prestati dal film, sono cristallini e particolarmente accattivanti. Insomma, anche in tanti altri giochi capita di sentire buoni effetti, ma è da quando siamo bambini che siamo convinti che un cannone laser o il motore di un'astronave faccia un certo rumore: quello sentito in *Guerre Stellari*. Gli altri, sembrano sempre e comunque imitazioni posticce.

La meravigliosa colonna sonora, comunque, non permette di sorvolare sul pesante freno alla libertà imposto dalle barriere invisibili e dall'eccessiva linearità di gioco: quattordici dicasi 14 missioni da affrontare una dietro l'altra senza possibilità di cernita. Conclusa la prima si passa alla successiva e così via, fino alla conclusione del gioco in un pomeriggio scarso. E qui si solleva la pesante questione della longevità. Non tutti i videogiochi spaziali possono essere come **Elite** o **Frontier**. Di fatto, nessuno lo è. Ciononostante esistono anche per PlayStation esperienze epiche che offrono molte più ore di gioco, così come insegna **Colony Wars**. Certo, diluire la struttura di gioco di **Starfighter** con altre 20 missioni tutte più o meno simili avrebbe solo aumentato la sensazione di ripetitività insita nel dog fighting, ma cercare di rendere il titolo un po' più lungo sforzandosi di trovare un approccio più originale al genere non avrebbe certamente guastato, anzi. Anche perché, in tal senso, gli sviluppatori hanno fatto un discreto passo avanti, introducendo la possibilità di zoomare a piacimento. Grazie a **Starfighter** lo "sniper mode" entra quindi di prepotenza nel genere degli sparatutto spaziali, rivelandosi una trovata che quasi di sicuro verrà implementata in tutte le produzioni future. Sebbene all'inizio un po' "spaesante", con un minimo di pratica si tende ad abusare della comodissima possibilità di seguire gli obbiettivi anche da molto lontano.
Per di più, oltre che pratica, tale soluzione si rivela anche estremamente appagante dal punto di vista estetico: finalmente si possono ammirare per bene le navi nemiche, laddove in questo genere di giochi, di solito, la maggior parte del tempo scorre puntando il mirino su una manciata di pixel.

Tirando le somme (e spingendo le sottrazioni), non si può negare che **Starfighter** sia per molti versi un gioco più che appetibile. Anche la scarsa durata dell'esperienza principale di gioco non è da vedere esclusivamente in chiave negativa, perché ogni incarico prevede alcuni obbiettivi bonus che, se portati a compimento, permettono lo sbloccaggio di una serie di missioni che, di fatto, arricchiscono l'esperienza di gioco primaria, svelando anche alcuni retroscena della storia. A fronte di un numero esiguo di livelli, infatti, grandissima enfasi è proprio riposta sulla rigiocabilità degli stessi, stimolata dal desiderio di migliorare le proprie performance ottenendo nuovi e più potenti mezzi (impiegabili solo nelle missioni bonus).
Resta però un piccolo rammarico. Adottando una struttura di gioco un filino più complessa e calcando la mano sulla scala dei conflitti, quest'ultima fatica Lucas avrebbe facilmente lasciato un segno indelebile nella categoria di appartenenza. Così com'è, **Star Fighter** offre un'esperienza semplice, a tratti epica, senza troppi fronzoli e coinvolgente. Ma, soprattutto, raggiunge il grande obbiettivo di riuscire a divertire senza mai stancare, in un genere che, per propria natura, spesso offre il fianco alla noia. E scusate se è poco.

voto **7 su 10**



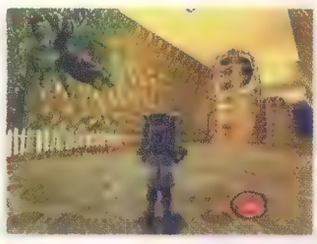


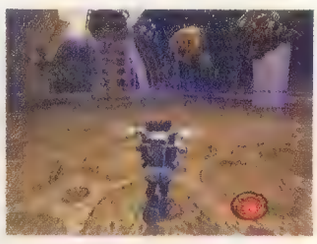
Le tre astronavi a disposizione del giocatore si distinguono per comportamento e potenza di fuoco. Vincendo un sufficiente numero di medaglie, è possibile anche sbloccarne di nuove.

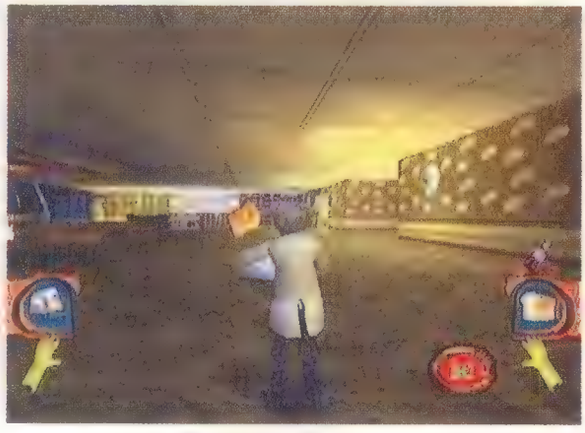
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INTERPLAY** SVILUPPATORE **DIGITAL MAYHEM** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

MDK2 Armageddon

Meglio di **Klonoa2**. Missioni Da Kamikaze. Mangio Dei Krapfen. Nessuno ha mai spiegato esattamente l'acronimo **MDK**...



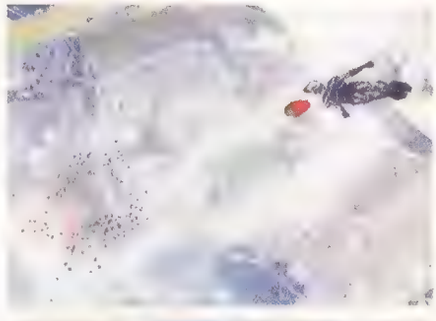




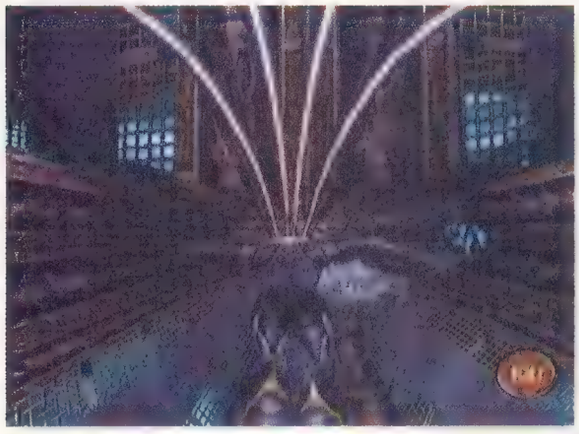
di paolo**cardillo**

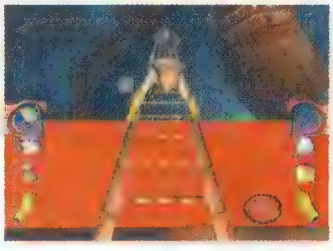
Cos'è, l'incrocio tra il film con Bruce Willis e il gioco già uscito per PC e Dreamcast? Terribile questa, meglio procedere: l'Armageddon del titolo è stato semplicemente aggiunto da Interplay giusto per distinguerlo dalle versioni precedenti e per sottolineare che, raga, siamo su PlayStation2, la fine del mondo... Ma qualche manicheo videoludico potrebbe sostenere che, visto che la pellicola riguardava asteroidi che precipitavano sulla Terra, è il segno che la PS2 rappresenterà una meteora nel mondo dei videogames... màcerati nel tuo nichilismo, allora! Farneticazioni a parte, fossi un possessore di PS2 sarei contento di vedere che **MDK2** "si fa dare un passaggio" anche dalla nuova (?) console Sony: si tratta infatti di un gioco realizzato da Bioware (e qui adattato da Digital Mayhem) con grande impegno, che si traduce in una varietà di contenuti non poi così comune nel mondo dei videogiochi odierni. Se poi vogliamo parlare dell'umorismo che impregna l'intero gioco, c'è da dire che questo è il vero titolo che meriterebbe una bella commedia al cinema, altro che **RE**, **FF**, **TR** e tutti gli altri acronimi che vi vengono in mente... L'avevano notato recensori PC e DC l'anno scorso e io lo rimarcherò per l'intera review, per cui rassegnatevi. A differenza del primo capitolo, i protagonisti sono ora tre, e si alternano nel compimento della loro missione impossibile: salvare il mondo dalla minaccia di Shwing Shwang, un alieno con occhiali a specchio... alto una ventina di metri e che ha al suo soldo armate di extraterrestri dalle abitudini più svariate. Alcuni emettono peti a catena, tanto per fare un esempio, e non è nemmeno la loro forma di attacco! Per loro è l'equivalente della nostra respirazione! Il trio di predestinati/sfigati di cui si parlava prima è composto da: 1) il Dottor Fluke Hawkins, classico scienziato pazzoide che sa ricavare un acceleratore atomico da uno stuzzicadenti; 2) Kurt Hectic (il protagonista unico del primo capitolo), inserviente del Dr. Hawkins ma all'occorrenza sterminatore di razze aliene rientranti nella categoria "noi dobbiamo restare fuori"; 3) Max, il cane che Quentin Tarantino e John Woo sognano sin da piccoli: il Dr. Hawkins gli ha infatti aggiunto due zampe, ma solo per amplificarne il volume di fuoco! Con due deambula, con le altre quattro sfracella i bersagli! Un vero "Reservoir Dog", appunto. Le avventure dei tre corrono su binari che non si incrociano mai, se non nelle scene di intermezzo in tempo reale, dove il trio può dare libero sfogo alla demenza con cui si è voluto caratterizzare il gioco. I siparietti rivelano il profondo e beota affetto del Dr. Hawkins per il suo cane cibernetico massacratore: "Cuccia, bravo cagnolino", lo coccola il luminare, poi lo spedisce a compiere praticamente un genocidio. Ma è per il bene dell'umanità... Ma in questo ambito bisogna citare anche le "strisce", tipiche da fumetto anni cinquanta americano (mai sentito parlare di "Amazing Stories"?), che introducono i nuovi scenari con tanto di commento superenfatizzato tipico dei voice over dell'epoca. Le copertine di questi inesistenti comics, mostrate durante i caricamenti, sono semplicemente mitiche, riproducendo perfettamente lo stile grafico e lo spirito delle strisce di mezzo secolo fa o giù di lì.

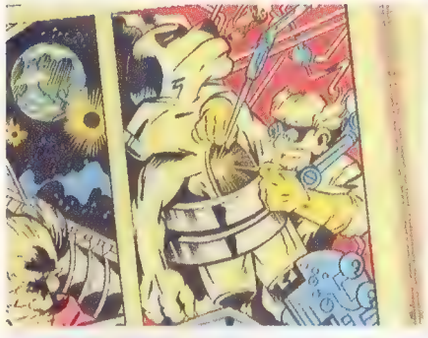
I tre protagonisti sono caratterizzati ognuno da specifiche capacità, concepite apposta per infondere al gioco varietà, che diventa a questo punto uno dei tratti distintivi del pacchetto ludico insieme all'umorismo. Kurt è l'eroe poliedrico, e sicuramente il più tecnologico del trio: la sua tuta stile "sesso virtuale" è dotata di un display che può effettuare zoomate a chilometri di distanza; il rivestimento può ospitare un arsenale di granate, bombe e altri ammennicoli tipo un falso bersaglio (un affare gonfiabile che ritrae un essere umano dall'espressione indescrivibile e che dopo un po' si spompa!) oppure dispositivi tipo quello dell'invisibilità, che fa sempre piacere al protagonista di un videogioco. Certo fosse un gioco di Formula NASCAR, potrebbe essere controproducente, soprattutto alla partenza, ma in questo caso... Altra grande caratteristica della tuta è il paracadute, praticamente un enorme fiocco che si dispiega alle spalle di Kurt consentendogli lunghe trasvolate di piattaforma in piattaforma. Max, invece, dà libero sfogo all'ancestrale sentimento di distruzione: può portarsi

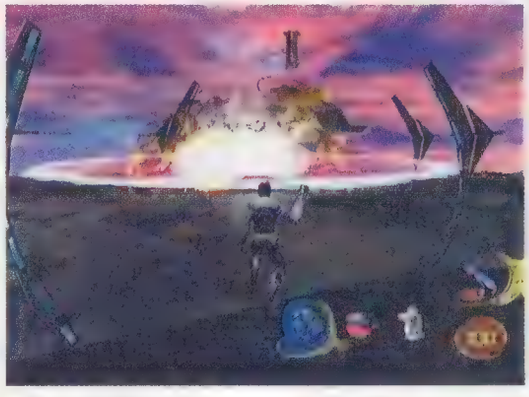


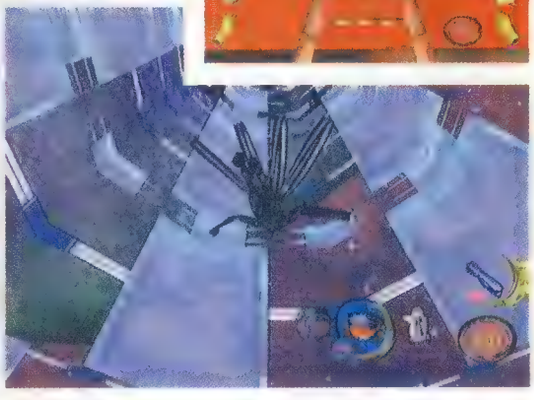
La modalità cecchino vi consente di... constatare il non eccelso livello di dettaglio della grafica. Siamo a livelli della versione Dreamcast. .











A introdurre un nuovo scenario ci pensano dei demenziali minigiochi stile Cinemaware anni ottanta...

*In **MDK2** vi può succedere veramente di tutto*

dietro una decina di armi (pistole, mitragliatori, fucili e quant'altro) ma, come detto, ne può usare "solo" quattro contemporaneamente. Il minimo di hi-tech concesso a Max è un jetpack, con cui può raggiungere altezze siderali, ma che deve essere costantemente rifornito di carburante attingendolo da pompe apposite. Arriviamo infine al Dr. Hawkins, che incarna lo spirito avventuroso del gruppo, nel senso che deve sempre sbrigliare lui i puzzle che vengono proposti in **MDK2A**. Proprio per questo dispone di un inventario disposto su due colonne, per la mano destra e quella sinistra: il bello di usare il Dr. Hawkins è sbizzarrirsi nel combinare gli elementi dell'inventario, proprio come in un'avventura Lucasarts. Pane + tostapane = ordigno lanciatoast, primo basico mix di oggetti e prima rudimentale arma del cervellone. ATTENZIONE! SPOILER PRESENTE NELLA PROSSIMA FRASE! Tubi + condizionatore asciuga-mani + nastro adesivo = ordigno con supergetto d'aria. FINE DELLO SPOILER! Il gioco, nella sua incarnazione per PC/Dreamcast, era estremamente impegnativo, a tal punto che per questo porting Digital Mayhem ha pensato di inserire quattro livelli di difficoltà (da "Facile" a quello definito "Junkies"). Be', questa è l'unica differenza con la versione precedente: come abbiamo già detto, la presenza dell'estensione "Armageddon" del titolo è praticamente ingiustificata. Sapete cosa vi dico? Era una delle migliori caratteristiche di questo titolo: in alcuni frangenti era addirittura sfiancante, ma il senso di appagamento quando si supera una fatica è altissimo, sapete com'è... Per cui, ragazzi vi consiglio di partire come minimo dal livello "Difficile" e potreste esserne notevolmente gratificati. Alcuni esempi: il cane Max si trova a un certo punto di fronte a un lago di melma letale. Sopra a questo fluttua una pompa di carburante per il jetpack di Max. La pompa svolazza seguendo un percorso prefissato. L'unico modo per raggiungere l'uscita sulla sponda opposta alla vostra è "rimanere in scia" alla pompa assicurandosi così un costante rifornimento. A questo punto inizia un vero corso per aspiranti piloti di jetpack. Micidiale. Allucinante. Basta un eccesso negli spostamenti e nella propulsione e potreste ritrovarvi distaccati dalla vostra fonte di carburante. Potrebbe essere la fine. Se superate frangenti come questo, però, potete considerarvi dei VERI videogiocatori. Altro esempio: lo scontro con dei robot semi-invisibili, quando si utilizza Kurt. Se ne intuisce la silhouette, ma possono essere colpiti solo in mezzo agli occhi e solo in modalità Cecchino (quella con le superzoomate): la tensione è massima, potrebbero essere dappertutto, a volte vi assaltano in gruppo e voi dovete fermarvi, mantenere il sangue freddo e mirare al loro punto debole. Tremendo. Ma esaltante. È così che è fatto **MDK2**: propone elementi classici, ma lo fa mettendoci dell'inventiva e la giusta misura di sadismo nei confronti di chi gioca, per non parlare della diversificazione. A proposito di cose classiche, ci sono anche gli scontri coi boss di fine livello, e anche qui Bioware ha scatenato la sua inventiva: bellissima la sfida tra il Dr. Hawkins e un alieno macrocefalo fluttuante, che vede lo scienziato correre da un pulsante all'altro per attivare un raggio micidiale nel momento in cui gli si piazza davanti il "capoccione", tra un'ondata di scariche elettriche e ordigni a ricerca. Tanti auguri, ragazzi!

La grafica non ha fatto grandi passi avanti rispetto alla versione DC/PC e sa di "prima generazione", a parte alcuni ottimi effetti particellari, mentre il sonoro è nettamente migliorato: alcuni commenti orchestrali sono davvero splendidi e stavolta il gioco è completamente doppiato in italiano. Niente male: anche se il doppiaggio non è esattamente superprofessionistico, gli sforzi per ricreare delle voci demenziali ci sono. Meglio di niente, potrebbe dire qualcuno.

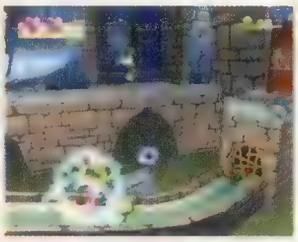
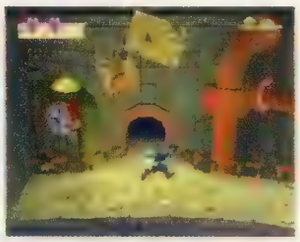
In conclusione, potrebbe essere persino tacciato di conservatorismo, **MDK2A**, fatto sta che io alla dolce Lara Croft e a tante altre icone dell'action game, le cose appena descritte non gliele ho mai viste fare. E la distanza è abissale sul fronte degli enigmi. Lo stile poi non si discute. Si può giusto avanzare qualche debole critica sulla grafica. Avete presente quando avete la sensazione di trovarvi di fronte a qualcosa di "completo"?

voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION 2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **KLONOA WORKS** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Kaze no Klonoa 2

Klonoa atterra sui lidi silicei di PlayStation2 con un'avventura a metà strada fra il platform ed il puzzle game. Fra gommosi personaggi cartoon e livelli vertiginosi, addentriamoci nell'ultima esperienza ludica di casa Namco.

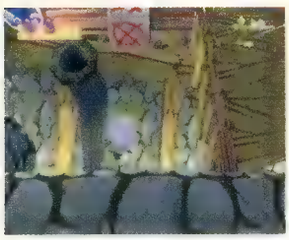



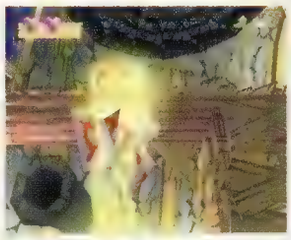
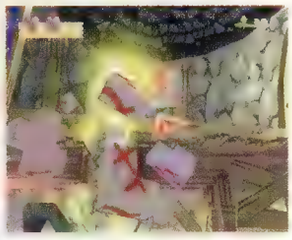
*Le foto a corredo di questa recensione accentuano oltremodo le scalettature di **Klonoa 2**, senz'altro occorrenti nel gioco vero e proprio, ma non in modo così drammatico.*

Per quanto Klonoa si spinga in alto saltando da un trampolino all'altro, sotto di lui il paesaggio si rimpicciolisce progressivamente senza mai accusare pop-up o draw-in. Decisamente vertiginoso.

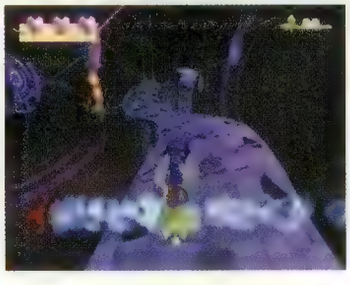
Con Namco in uscita dalla stagione produttiva a 32bit ed in fase di riscaldamento per la sfida dei 128bit, è quasi comprensibile l'esercizio di riconversione della casa nipponica dei franchise PSone per il nuovo sistema Sony. Malgrado la recente performance di **MotoGP** nel campo delle simulazioni motociclistiche sia lodevole, di certo la sperimentazione non sembra ancora rientrare nelle ambizioni della softco di Yokohama. Tant'è che dopo **Ridge Racer V** e **Tekken Tag Tournament**, Namco si getta e riemerge dal sacco con in mano questo **Kaze no Klonoa 2**.

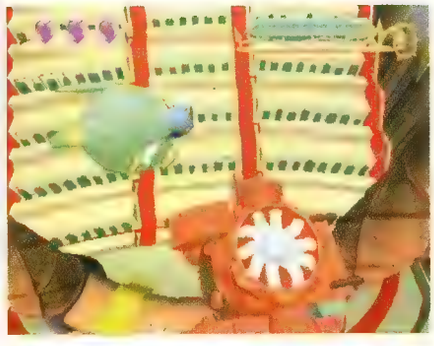
Affermare che sia solo un sequel è sensato, ma ignorare che si tratti di una delle più stimolanti rivisitazioni del genere platform degli ultimi anni è criminale. Laddove in molti imitano **Pandemonium** ed in parte **Crash Bandicoot**, **Klonoa 2**, come il suo predecessore, reinventa. Di fatto, definirlo strettamente un platform è inesatto. Al comando di Klonoa, il giocatore subito si avvede dell'inefficacia dei salti sulla capoccia, in contraddizione con le regole della categoria. Il gioco offre infatti un differente sistema di attacco, meno intuitivo ma decisamente più costruttivo. Il magico anello impugnato da Klonoa è la sorgente di un breve raggio traente che gli consente di agganciare i nemici e farne un uso variegato. Il più banale: scagliare il malcapitato contro un altro nemico. Il più raffinato: saltare e scagliarlo a terra per ricavare maggior spinta e raggiungere altezze normalmente fuori portata. Un equilibrato design dei livelli introduce gradualmente alla meccanica di gioco, indirizzando lungo un percorso di apprendimento di tutte le possibili applicazioni del raggio traente e delle varie modalità di impiego delle diverse tipologie di nemici. Col tempo si comincia inoltre ad interagire con la profondità del 3D per colpire e compiere azioni al di là degli stretti vincoli dello scrolling bidimensionale. Esemplare è in tal senso l'illustrazione occorrente in uno dei primi livelli, in cui è necessario lanciare un nemico verso la profondità dello schermo per colpire un pendolo posto al centro di un percorso circolare. Urtandolo dal lato giusto, il contraccolpo lo porta ad infrangersi verso una sorta di obelisco che ostruiva il passaggio alle sue spalle. Ma **Klonoa 2** non è solo questo. Non è saltare di pedana in pedana, usare i nemici come bocce e interagire di tanto in tanto con il fondale. La molteplicità di impieghi dei nemici, sposata alle caratteristiche specifiche di ogni razza, dà vita a ciò che rappresenta l'altra faccia del platformer **Klonoa 2**: il **Klonoa 2** puzzle game. Soppesando limiti e capacità di ogni elemento su schermo, il giocatore si trova costretto a studiare in che modo sfruttali per proseguire nel gioco. Se un normale platform game si limita ad aumentare il numero di pedane semoventi, ad aggiungervi qualche indesiderabile inquilino, o a sputare fiamme di lava, **Klonoa 2** ti mette davanti ad una parete di cristallo blu, in compagnia di tre Muu ed un Ruwaru. Praticamente un indovinello. Klonoa non può abbattere autonomamente il muro. I Muu - gli abitanti "standard" di **Klonoa 2** - offrono funzioni basilari di salto e attacco, ma non contemplano l'abbattimento di pareti di cristallo. Il Ruwaru, invece, cambia colore ogni qualvolta viene scagliato sul nemico, attraversando quattro fasi cromatiche. La terza è quella blu. Quando in questo stato il Ruwaru può abbattere le pareti di cristallo blu… Sui principi di questo esempio basilare si susseguono livelli via via più ostili e articolati, stressanti tanto l'occhio e i riflessi del giocatore quanto la sua astuzia e la sua perspicacia.



Sebbene prevalentemente avara di effetti speciali particolarmente impressionanti, l'esperienza visiva offerta da ***Kaze no Klonoa 2*** *non è del tutto priva di effetti di luce degni di nota. Nella sequenza qui sopra ad esempio, Klonoa scarica la potenza elettrica di un Erubiru sfondando i blocchi sovrastanti.*





L'incontro con i boss finali rappresenta una rinfrescante occasione per mettere alla prova la propria destrezza. Differenti schemi di attacco obbligano ad analizzare costantemente comportamenti e nuovi punti deboli dell'avversario.

Per impedire un eccessivo affaticamento mentale, **Klonoa 2** offre spesso varianti e diversivi più tradizionali e meno celebrali, alternando altresì fasi al coperto e all'aperto nel corso del medesimo stage. Sporadiche pedane mobili e sequenze in bilico nel vuoto ridestano per un attimo il Mario che c'è in tutti noi, versano un po' di adrenalina nelle vene, per quindi cedere il posto ad altri momenti ricreativi. Snowboardate fra pupazzi di neve e fossi, sfide di caccia al gatto (giuro), voli pindarici fra una trampolino e l'altro, corse verso lo schermo alla Sonic **Adventure** con insidie al seguito (ora un branco di squali, ora un tornado) e poco altro ancora, stravolgono l'esperienza di gioco fra un livello e l'altro per poi condurre verso l'inevitabile boss... Se c'è una cosa che i giapponesi sanno fare bene sono i boss finali, e **Klonoa 2** ne è una riprova. Prevalentemente combattuti dalla circonferenza di un'area di gioco ad anello, o in altri casi affrontati durante le discese fra tunnel e piste di neve, i boss richiedono l'adozione di specifiche tattiche offensive applicabili solo analizzandone i comportamenti (variabili in funzione del danno inferto), individuandone i punti deboli e il sistema per approfittarne. Ne conseguono frenetici scontri sordi alla logica dello "spara a manetta", bensì votati al riconoscimento di tempismo e colpo d'occhio, ritmo e destrezza.

Il motore grafico che muove il gioco potrebbe lasciare indifferenti ad una prima impressione. Il look cartoonesco è senz'altro un'aggravante dell'evidente povertà scenografica e la tecnica del cel-shading non aiuta a fare di **Klonoa 2** un titolo subito "impattante". Ma il pregio dell'ultimo lavoro Namco sta tutto nell'assoluta fluidità delle animazioni, unita alle immense dimensioni dell'area di gioco visibile. La telecamera che ora di lato, ora di spalle, ora di traverso, segue Klonoa, si invola spesso in riprese a campo largo, mostrando da decine di metri di distanza scenari un attimo prima attorno a noi piuttosto che sotto di noi. Lanciarsi da cascate niagariane o schizzare in cielo dietro la spinta di una super-molla, mentre la telecamera "guarda sotto", sono esperienze quasi vertiginose, di quelle che ti rizzano i peli sulla schiena. La sospensione dell'incredulità di vivere nel cartone concepito da un disegnatore pazzo non subisce le minacce di pop-up o drawn-in, risultando in ambienti sempre integri e compatti. La componente audio di **Klonoa 2** incontra il suo limite nel medesimo look fumettoso di cui è "vittima" la cosmesi. I motivetti sbaldanzanti e le grida stridule di Klonoa non sono certo esperienze auditive da voler sentire in Dolby Digital 5.1, ma si legano al resto con la giusta armonia.

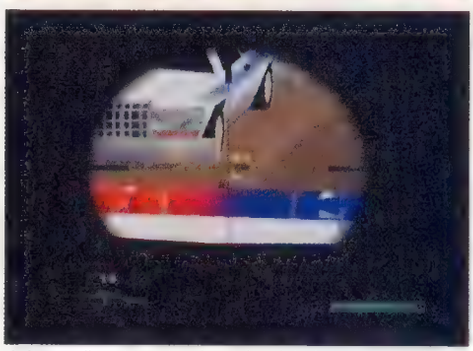
Klonoa 2 non è abbastanza difficile né abbastanza lungo da legare allo schermo per settimane, ma i suoi 16 livelli offrono un concentrato di trovate e sfide nuove sufficientemente denso da non lasciare con l'amaro in bocca. Non mancano ovviamente inviti alla rigiocabilità nella forma di bonus e modalità di gioco extra. Un'esperienza ludica dalle regole semplici, ma dalle applicazioni più disparate. E' questo **Klonoa 2**. Come un puzzle game. Magari non è abbastanza complicato per chi ha già visto passare infiniti barili sotto di sé o per chi preferisce la cieca frenesia centometristica di Sonic; di certo questo piacevole fumettone *kid oriented* si lascia giocare, è onesto, decisamente innovativo ed a tratti affascinante. Indubbiamente il miglior platform game attualmente disponibile per PlayStation2. Bella forza, ma tant'è...

voto 8 su 10

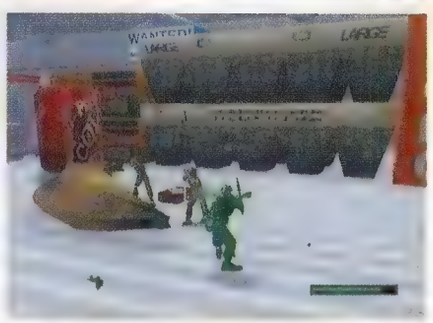
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Army Men: Sarge's Heroes 2

L'invasione dei soldatini virtuali non ha risparmiato neppure PS2. Testa di ponte degli **Army Men** nel vecchio contiene, la conversione di **Sarge's Heroes 2** aggiunge un ennesimo elemento al progetto di speculazione videoludica portato avanti da 3DO in questi anni.



Il sistema di puntamento telescopico si rivela raramente utile dato che i nemici spesso si materializzano al passaggio di Sarge.



Nonostante il maggiore potere di calcolo offerto dall'E-motion Engine, la modalità multiplayer non prevede più di due partecipanti.

di diego**cortese**

Le fievoli premesse alla base della conversione per PS2 di **Sarge's Heroes 2** sono rimaste inalterate rispetto alle precedenti e poco soddisfacenti versioni per PlayStation, N64 e Game Boy Color. Quando l'eterna lotta tra l'esercito dei marroni e quelli dei verdi stava per giungere al termine, un'inattesa minaccia ha colpito questi ultimi. La permanenza prolungata dei soldatini nel nostro mondo ne ha provocato la plastificazione, trasformandoli in inerti giocattoli. Il problema non ha però coinvolto l'esercito marrone, immunizzato da un siero fornito dall'opportunista spia Brigitte Blue al loro malvagio comandante Generale Plastro. Ma è l'effetto secondario di questa pozione a preoccupare maggiormente il colonnello verde Grimm. Irrorato sui giocattoli del nostro mondo, può trasformarli in letali macchine da guerra al servizio di Plastro. Per evitare di trovarsi soverchiato dalla superiorità numerica dell'esercito marrone, Grimm ordina a Sarge di distruggere i depositi di siero e porre fine alla pericolosa alleanza tra Plastro e Blue. Una missione che, come la trama del gioco, non risulta strutturalmente molto ispirata. Il compito di Sarge si limita infatti ad avanzare distruggendo tutto ciò che trova sul proprio cammino per sedici differenti ambientazioni. L'unica variante è costituita dalla necessità di proteggere di tanto in tanto i membri del proprio team Bravo, che peraltro fanno di tutto per essere uccisi. La più grave minaccia alla salute del protagonista è però rappresentata dall'esercito marrone, disposto sul campo di battaglia in modo sin troppo efficiente. A poco servono il potente arsenale, i power-up e le azioni di gioco messi a disposizione di Sarge quando basta girare l'angolo per vedersi uccisi da due colpi sparati a bruciapelo da un soldato nemico. La situazione è aggravata dalla necessità di dover riprendere il livello dall'inizio, il che, in alcuni casi, significa gettare al vento quasi mezz'ora di gioco. L'unica strategia utile è quella di procedere per tentativi, memorizzando la posizione di ogni nemico che ci ha spediti all'altro mondo. Tattica indubbiamente frustrante, resa necessaria da un design dei livelli nel quale la mancanza di fantasia degli autori è stata maldestramente compensata con un'eccessiva complessità del gioco. Tale pecca appare chiara se si decide di optare per il primo dei tre livelli di difficoltà selezionabili. La più elevata resistenza di Sarge ai colpi nemici e la maggiore efficacia delle sue armi sostituiscono alla frustrazione la noia dovuta all'eccessiva facilità e alla piattezza del tutto. A questo si aggiungono una certa imprecisione dei controlli, la lentezza con cui il sistema di puntamento automatico aggancia i bersagli ed alcuni problemi con il rilevamento di collisione. Quest'ultimo non è l'unico difetto di un motore grafico che tradisce troppo frequentemente le sue origini trentaduebittiane. Sebbene l'impiego di texture discretamente definite e l'uso di effetti particellari e di riflessione offrano un colpo d'occhio più spettacolare rispetto alle precedenti edizioni, la povertà strutturale dei modelli poligonali, la scarsa fluidità ed i problemi di pop-up sono rimasti immutati. La sensazione che 3DO abbia riciclato il precedente motore grafico è rafforzata anche dalla decisione di non estendere la modalità multiplayer a quattro giocatori. Come per la versione PlayStation quindi, il deathmatch si limita ad un noioso nascondino tra i due partecipanti, che si conclude istantaneamente non appena uno dei due si muove allo scoperto. Limitato sia nella componente grafica che in quella ludica, **Sarge's Heroes 2** è pertanto l'ennesimo fallimento di una serie che ne ha collezionati fin troppi…

voto 4 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE JAPAN WEST** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-3 MULTITAP**

Guitar Freaks 3nd Mix & Drummania 2nd Mix

"Way down Louisiana close to New Orleans, Way back up in the woods among the evergreens - There stood a log cabin made of earth and wood, Where lived a country boy name of Johnny B. Goode" (*Johnny B. Goode* - Chuck Berry, 1958)

*Affrontato al livello di difficoltà Expert Real, **Drummania** si trasforma in un simulatore di batteria elettrica sorprendentemente fedele.*

Nonostante la serie Bemani sia costituita da decine di titoli differenti, la meccanica di gioco è sempre riconducibile al medesimo elementare concept: il giocatore deve premere i pulsanti dello strumento simulato seguendo le indicazioni che appaiono sullo schermo a ritmo di musica. La similitudine concettuale di cui sopra ha consentito a Konami di unire due tra i suoi rhythm game più popolari, **Guitar Freaks** (a partire dal **2nd Mix**) e **Drummania**, per consentire sino a tre giocatori di creare una sorta di complesso rock virtuale. Assente nella conversione di **GF 2nd Mix** per PSone, il Session Mode è stato integrato nella versione PS2 di **Drummania**, affiancando nel medesimo schermo le interfacce di gioco di entrambi i titoli. Con la conversione dei più recenti **GF 3rd Mix** e **Drummania 2nd Mix**, Konami è andata oltre, riunendo i due titoli in un unico volume: un'offerta indubbiamente allettante per un appassionato di rhythm game della serie Bemani, sempre che sia in possesso dei costosi controller a loro dedicati. Mentre il simulatore di chitarra **Guitar Freaks** risulta discretamente giocabile con il pad, **Drummania** privo della sua batteria ha ben poco senso. Simulare la percussione di hi-hat, high-tom, snare, bass-drum, low-tom e cymbal usando i tasti dei pad, oltre ad essere assai scomodo, priva il gioco del suo elevato livello di realismo. Rispetto alle versioni che li hanno preceduti, **Guitar Freaks 3nd Mix** e **Drummania 2nd Mix** si differenziano più per i brani offerti che per le innovazioni apportate alla struttura di gioco. Tra chitarra e batteria vi sono decine di canzoni ordinate e divise per complessità di esecuzione. I brani coprono un ampio spettro di generi musicali che comprende rock, metal, west coast, bossanova, ska e funk. Rispondendo alle richieste dei fan, Konami non si è limitata ad inserire brani originali, alcuni dei quali riciclati dalle precedenti edizioni, ma ha anche acquisito le licenze di alcune canzoni celebri quali Johnny B. Goode, Smoke on The Water e Highway Star. Nessuna di queste è interpretata dagli autori originali, ma la loro esecuzione è comunque di qualità sufficientemente elevata da generare esaltazione nei chitarristi e batteristi virtuali. Lo stesso si può dire per le musiche realizzate dal team sonoro di KCEJ e dagli artisti giapponesi da essi ingaggiati. Dal punto di vista grafico, entrambi i titoli conservano a grandi linee il medesimo stile folle e psichedelico dei predecessori, da cui si differenziano solo per il parziale ridisegno dell'interfaccia. L'unico miglioramento di rilievo alla meccanica di gioco riguarda la possibilità di scegliere se suonare basso o chitarra in alcuni brani di **GF**. Riguardo le modalità disponibili, è stata eliminata la possibilità di personalizzare la sequenza dei pulsanti da premere durante le canzoni (caratteristica dei primi **GF**), mentre le modalità di allenamento e selezione libera dei brani sono rimaste intatte. Come per la sua controparte a gettoni, il Session Mode è limitato a "soli" 21 brani e per potervi partecipare utilizzando due chitarre ed una batteria è necessario possedere un multi-tap PS2. La visualizzazione degli schermi di gioco dei partecipanti può avvenire sia attraverso una modalità che conserva le immagini che accompagnano le canzoni, sacrificando però la parte dedicata ai giocatori, che in'altra un in cui le informazioni fornite dal gioco occupano l'intero schermo. Confermando una tendenza evidente nei primi sequel della serie Bemani, la difficoltà media di esecuzione dei brani è superiore rispetto ai titoli precedenti. Solo le prime canzoni possono essere affrontate da un principiante senza attorcigliarsi le dita sul collo della chitarra o scagliare le bacchette al suolo in un atto di isterismo. Per riuscire a completare i brani rimanenti, riducendo al minimo gli errori, sono necessarie lunghe sessioni al training mode che facilitano l'assimilazione dei brani grazie alla possibilità di regolare la velocità di riproduzione della base musicale. **Guitar Freaks 3nd Mix** e **Drummania 2nd Mix** si confermano come i migliori rappresentanti dei rhythm game di genere simulativo. Una forma di divertimento indubbiamente elitaria, a causa dell'alto costo di chitarra e batteria Konami in Italia, ma che è in grado di regalare notevoli soddisfazioni a chi ama gli strumenti da essa simulati e che magari non possiede la capacità o il tempo di imparare a suonare le loro controparti reali.

di diegocortese

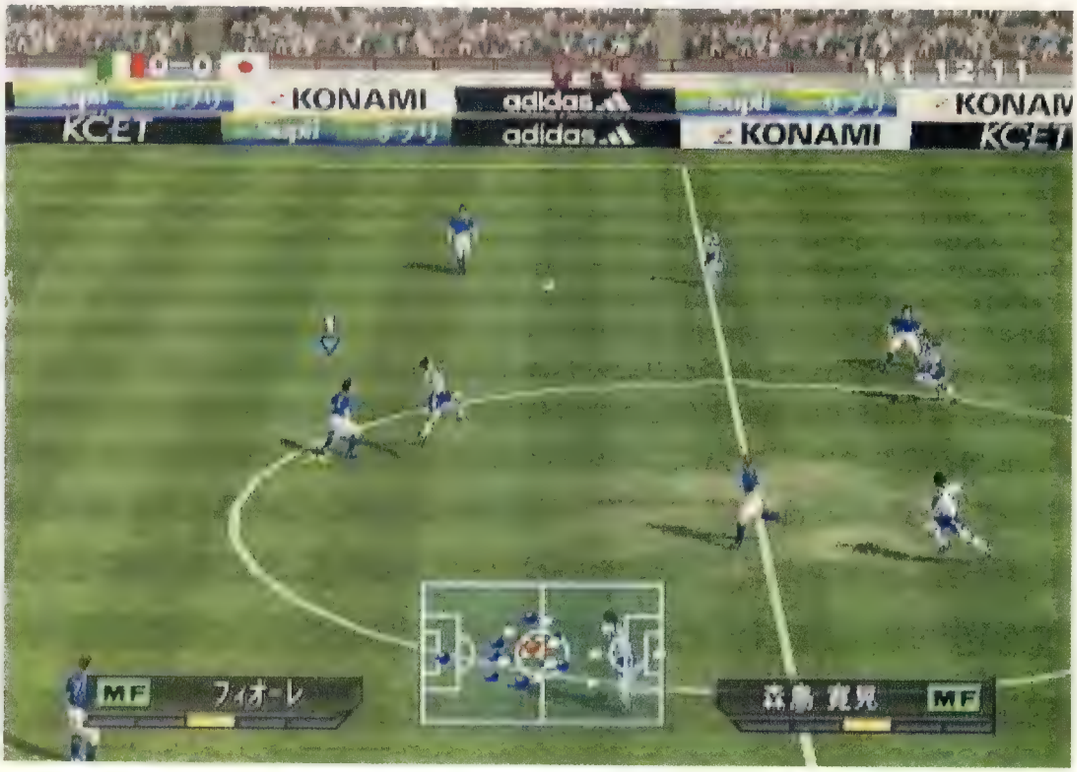
voto 7 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

World Soccer Winning Eleven 5

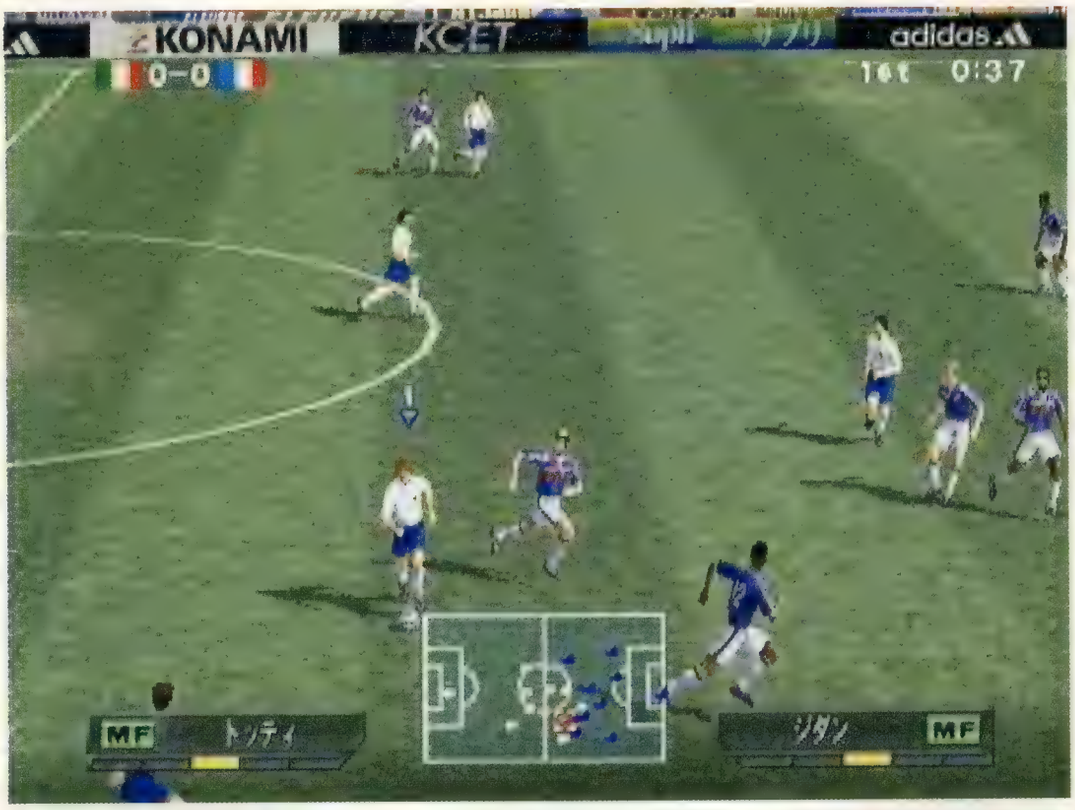
Konami trasferisce la popolare simulazione calcistica di KCET su PlayStation2. Ed è subito successo. In Giappone sono già 400.000 le unità vendute ed in Europa si prevedono risse nei negozi all'uscita dell'edizione PAL. L'eccitazione è più che giustificata, ma il meglio deve ancora arrivare.

La "deficienza" dell'IA dei portieri lascia quasi di stucco. Nella sequenza (dall'alto), un cross dalla fascia produce un colpo di testa la cui traiettoria parabolica lascerebbe teoricamente al portiere tutto il tempo necessario per posizionarsi, farsi un caffè, ed afferrare saldamente la sfera. Di fatto l'estremo difensore si limita ad osservare catatonico il lento e prevedibile viaggio del pallone, per poi involarsi inutilmente a danno compiuto.



Alla luce del sottile lasso di tempo trascorso dal giorno dell'annuncio a quello della commercializzazione, scoprire in **World Soccer Winning Eleven 5** per PS2 poco più di un remake dell'ultima edizione a 32bit del soccer game di KCET non dovrebbe sorprendere. Dalla presentazione in CG (la medesima di **ISS2** per PSone) all'icona del file di salvataggio su Memory Card (un banale intreccio di poligoni con il logo del gioco sovrimpresso), l'intero pacchetto ludico denuncia un impegno "essenziale" da parte dei programmatori e dei creativi di Konami, e la minuta ostentazione (perdonate l'ossimoro) del logo del kit di sviluppo britannico Renderware (vedi box) a tergo della confezione confessa la natura "leggera" della trasposizione, avulsa da ogni aspirazione rivoluzionaria dal punto di vista cosmetico. Ciononostante **Winning Eleven 5** non è una pedissequa riproposizione di **Winning Eleven 2000**, come non lo è stato quest'ultimo rispetto al precedente. Come per ogni episodio della serie, le aggiunte e le rifiniture operate dal team di sviluppo non balzano subito all'occhio, o meglio sono così sottili e impalpabili da sussurrare all'utente una vaga idea di rinnovamento. Il processo di analisi di ogni edizione del soccer game konamiano segue un iter ben noto ai fan della serie. Si parte da una vaga sensazione di diversità (*"hanno modificato qualcosa, ma non riesco a capire cosa"*), si attraversa una fase di scoperta (*"guarda quell'animazione!"*), infine si giunge al responso (*"dopo aver giocato a questo non posso più tornare indietro"*). E' più o meno questo ciò che succede giocando a **Winning Eleven 5**, ma le potenzialità di PlayStation2 non fanno la voce grossa come sperato. Al di là dei fumogeni che si sollevano dagli spalti all'ingresso delle squadre in campo, non c'è nessun elemento di **WE5** che non sarebbe stato possibile realizzare su PSone. Le nuove animazioni (i giocatori alzano le braccia a mo' di *"non l'ho toccato"* dopo un fallo, ad esempio), i passaggi di petto, la più marcata diversificazione prestazionale dei giocatori, la loro maggior reattività, le modifiche al sistema di controllo, la nuova simulazione della pioggia (splendida la resa del campo bagnato), sono tutte aggiunte scarsamente dipendenti dall'hardware, ma frutto di ottimizzazioni occorse a prescindere dai 128bit. Queste ultime hanno avuto il merito di elevare il livello di realismo di diverse misure aggiornando lo schermo a 60fps (con rari casi di stallo occorrenti, ironicamente, nelle stesse circostanze in cui si verificavano nell'edizione a 32bit, leggi in area di rigore o durante le scene di esultanza), animando ancor più realisticamente il pallone ed illuminando campo e giocatori in maniera decisamente credibile, ma mancano gli elementi di contorno ormai imprescindibili nell'era del realismo estremo come arbitri e guardalinee, allenatori e panchinari, fotografi e quant'altro avrebbe facilmente investito l'ultimo lavoro di KCET col titolo di simulazione calcistica di "nuova generazione". Basta dare un'occhiata ravvicinata ai calciatori per rendersi conto dello scarso impegno profuso nella loro modellazione. Assuefatti ai tacchetti di **FIFA 2001** o alle muscolature di **NFL Madden 2001**, ritrovare scarpe parallelepipedali e tronchi cubiformi versa un po' di amaro in bocca. Nonostante l'ottima resa dei volti (la somiglianza di giocatori come Davids, Veron, Zidane, Roberto Carlos, o Del Piero alle loro controparti reali lascia di stucco) occhi particolarmente critici possono lamentare il privilegio della texture sul poligono. I cinici potranno commentare con disprezzo l'animazione dei volti (un vuoto boccheggio occorrente durante gli inni, le ammonizioni/espulsioni o le esultanze) o l'indesiderato tratteggio delle linee bianche sul campo di gioco (palese nelle inquadrature basse). Altri ancora potranno riversare il contenuto dei loro stomaci sul DualShock2 al cospetto del pubblico di pixel che affolla gli stadi. E così via. Ciononostante sono tutte lamentele che occupano ben poco spazio nel crogiuolo di pro e contro che fa di questo **Winning Eleven 5** la miglior simulazione calcistica mai apparsa su qualsiasi sistema videoludico. E su questo **Super Console** non ammette discussioni.

di marcellocangialosi



Malgrado **Winning Eleven 5** offra pochi elementi di stupore dal punto di vista prettamente estetico, da quello strutturale e ludico ne propone diversi. Come consuetudine è data la possibilità di giocare un'amichevole o di iscriversi ad un torneo scegliendo fra le classiche tre coppe (americana, europea e internazionale), la Standard League o la Master League. Una modalità di allenamento permette ai novizi di apprendere i rudimenti del sistema di controllo e della meccanica di gioco, e ai veterani di assuefarsi alle novità introdotte (che analizzeremo tra breve). Trentadue squadre di club e cinquantatre nazionali compongono l'iniziale elenco di formazioni disponibili, a cui se ne aggiungeranno altre sette man mano che si completano i vari tornei e si soddisfano i requisiti del caso (nascoste fra una stringa binaria e l'altra abbiamo European All Star, International All Star ed European Classic Team, più le quatto formazioni storiche di Olanda, Germania, Brasile ed Argentina.) Quasi tutti i nomi dei calciatori sono riproposti fedelmente ed un apposito editor permette di sopperire alle lacune della licenza FIFPro. Altrettanto fedeli agli originali sono i 4 stadi in cui si svolgono le partite, nella fattispecie il nostrano San Siro, l'olandese Amsterdam Arena, l'inglese Highbury e lo spagnolo Camp Nou.

Le novità introdotte sul piano ludico (ben più significative di quelle cosmetiche) affondano le loro radici nel sistema di controllo, in parte ridisegnato allo scopo di amplificare il potere decisionale dell'utente. La nota combo L1+✕ non produce più triangolazioni auto conclusive, ma dà il la a giocate più complesse innescate dalla successiva pressione di un tasto. Il tasto ▲ chiude la triangolazione (il classico uno-due), il tasto ● la chiude con un passaggio alto, mentre il tasto ✕ la spezza ordinando al ricevitore di alleggerire la palla altrove. Sebbene macchinoso sulla carta ed incespicante nel corso delle prime sperimentazioni, il nuovo sistema si piega all'esperienza risultando in una gradevole valorizzazione del libero arbitrio dell'utente e, di conseguenza, in un sensibile ampliamento delle soluzioni tattiche adottabili nel corso delle azioni. Al medesimo risultato ambisce l'introduzione di un sistema di passaggio alternativo facente uso della levetta analogica destra del DualShock2. Agendo su quest'ultima è possibile indirizzare la palla verso una qualsiasi delle 360 direzioni possibili, indipendentemente dalla presenza o meno di un ricevitore in loco, e stabilirne la gittata in funzione dell'angolo di inclinazione. Laddove il passaggio standard (comunque eseguibile col consueto tasto ✕) indirizza la palla verso il compagno più vicino in maniera semi-automatica, l'uso dello stick ignora questa regola permettendo di edificare nuove tattiche di gioco. Sebbene problematico in principio, l'uso della levetta analogica si rivela valido con la pratica nonché utile per sopperire ad alcune disfunzioni tipiche del sistema di passaggio semi-automatico (leggi lanci filtranti indirizzati ingenuamente sul lato coperto del ricevitore). Sempre lo stick destro del controller è custode di un'altra aggiunta al repertorio delle azioni eseguibili. Premendo il tasto sottostante (R3) si comanda il salto del portatore di palla, agevolando l'evasione dei tackle avversari. Occhio però: il salto NON avviene palla al piede, pertanto è bene usarlo per evitare di cadere vittima di fallacci piuttosto che di farsi fregare la palla. Un'altra novità riguarda il sistema di controllo della velocità di marcia. Oltre ad accelerare (tasto R1), è adesso possibile anche rallentare agendo sul dorsale L1, dando adito all'esecuzione dei dribbling più stretti.

Al di là delle aggiunte all'elenco delle azioni vere e proprie, meritano menzione anche un paio di interessanti modifiche ai comandi standard. Una novità, tanto sottile quanto geniale, riguarda l'applicazione difensiva del sistema di controllo. Come sanno anche i muri, tenendo premuto il tasto ✕, il giocatore in difesa corre dietro al pallone come un missile a ricerca calorica. E questo è vero in **WE5**. Nelle precedenti edizioni della serie, però, il possessore di palla non poteva sottrarsi al "lock on" del difensore pur anche eseguendo una rapida inversione di marcia (di fatto quest'ultima manovra ha sempre

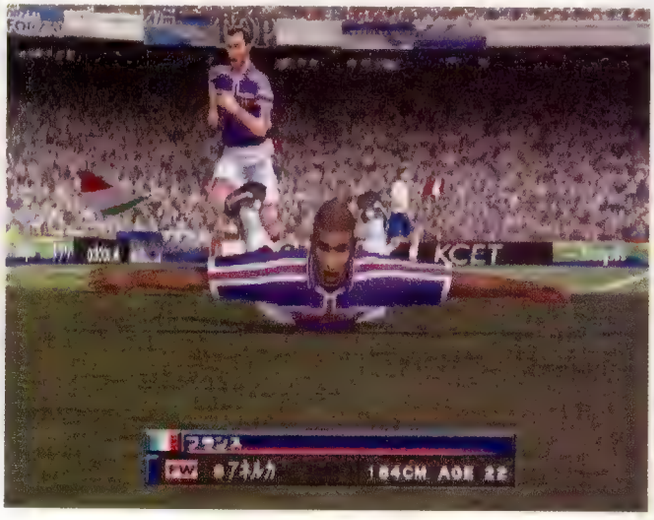
RenderWare PLATFORM

Il Renderware, prodotto da Criterion Studios (autori di **TrickStyle** per PC e Dreamcast), è un ambiente di sviluppo dedicato alla creazione di videogiochi 3D. Disponibile per PC, Dreamcast e PS2, si basa su una serie di procedure già pronte che semplificano notevolmente lo sviluppo di un videogioco. Il Renderware è molto facile da utilizzare e contiene procedure che comprendono quasi ogni aspetto della programmazione. Si va dall'importazione di modelli e scene dai principali pacchetti di animazione 3D (Softimage, 3D Studio MAX, Maya), fino all'edificazione del motore di gioco vero e proprio. Renderware include anche feature avanzate come un'eccellente gestione della dinamica (utilizzata per la simulazione della sfera in **Winning Eleven 5**), ottime routine di animazione particellare, gestione delle bone (ossa virtuali) e così via. L'ambiente di sviluppo di Criterion consente inoltre un'eccezionale rapidità nel porting di un titolo da una piattaforma e all'altra. Le chiamate alle procedure fondamentali sono le medesime, i formati di modelli e texture compatibili fra loro ed il codice molto simile. Ciò consente di convertire un gioco, per esempio, da PC a PS2 ricompilando il sorgente ed apportando piccoli cambiamenti. L'unico effettivo problema resta l'ottimizzazione prestazionale, aspetto che non richiede particolari risorse umane o di tempo data la potenza delle macchine attuali. Esistono ovviamente anche aspetti negativi. Un kit di sviluppo semplice da usare come il Renderware non consente prestazioni "da urlo", costringendo grafici e sviluppatori ad utilizzare un numero limitato di poligoni rispetto alle capacità massime teoriche dell'hardware. Per quanto riguarda texture, particelle ed effetti di luce non sussistono particolari limitazioni, se si esclude un certo calo di performance durante il trasferimento delle texture tra la Main Ram e la Video Ram. Tali limitazioni sono da imputare alla natura "generica" del middleware. Sviluppando con il pacchetto Criterion, infatti, non è possibile sfruttare le macchine in profondità ed, oggettivamente, nemmeno in superficie. In informatica, è noto, la semplicità di programmazione è inversamente proporzionale alle prestazioni del codice ed il Renderware, come tutti i kit di sviluppo, non è esente da tali fisiologiche limitazioni.

*Sebbene gradevole dalla distanza, la cosmesi di **WE5** si rivela approssimativa ad un'analisi più ravvicinata.*

*La realistica animazione del pallone è uno degli aspetti più sorprendenti di **WE5**. E' addirittura possibile capire in che punto è stata calciata la sfera osservandone la rotazione.*

Come da tradizione, gli arbitri si materializzano sul terreno di gioco solo per assegnare ammonizioni o ordinare espulsioni. In foto, un simil-Collina estrae il cartellino giallo davanti al capitano della nazionale italiana Maldini.



***WE5** saluta l'introduzione di una nuova ed efficace resa della pioggia e del campo bagnato. Notare gli sbuffi d'acqua prodotti dai giocatori e dal pallone.*

*L'aspetto estetico che più appaga la vista in **WE5** è senz'altro l'ottima resa di luci ed ombreggiature*

avuto scarsa applicazione). Ebbene, questo non è più vero in **WE5**. Operando un rapido dietro front palla al piede, l'incombente difensore se ne avvede in ritardo procedendo per qualche metro nella vecchia direzione prima di riagganciare il "bersaglio".

Un ultimo ritocco interessa il tiro in porta a seguito di un cross o di un calcio d'angolo. Se la memoria non inganna chi vi scrive, nei precedenti **Winning Eleven** era possibile posizionarsi sul punto di arrivo del pallone automaticamente premendo il tasto ⊗, quindi colpire con il tasto ●. In **WE5**, quest'ultimo pulsante fa entrambe le cose: posiziona il giocatore e spara in rete. Basta tenere premuto ● per vedere l'attaccante fiondarsi autonomamente sul pallone e colpirlo appena possibile. Evidentemente studiata per favorire i colpi di testa, di fatto quest'agevolazione invoglia l'utente a costruire pigre azioni sulle fasce laterali seguite da cross in area di rigore, sospinto dall'alta probabilità di successo dei colpi di testa. Quest'ultima dipende ovviamente dall'altezza dei difensori e dall'abilità specifica dell'attaccante, ciononostante la percentuale di gol di testa in **WE5** tocca punte eccessivamente alte. La semplificazione appena descritta, sebbene pensata per spettacolarizzare la simulazione nelle fasi conclusive, cozza irrimediabilmente con l'unico vero, enorme, lapalissiano, difetto dell'ultimo lavoro di KCET: i portieri. Praticamente è come se non ci fossero. Una discutibile routine di intelligenza artificiale determina tempi di reazione al limite del ridicolo, lasciando a tiri tutt'altro che tesi il tempo necessario per finire nel sacco senza troppi problemi. Tiri flosci e innocui vengono spesso respinti piuttosto che bloccati innescando gol in seconda battuta o caotiche azzuffate nell'area piccola fra le grida e gli insulti dell'utente inerme. Se c'è un difetto che il sottoscritto non si sarebbe mai aspettato di ascrivere fra quelli dell'ultimo episodio della serie di **Winning Eleven**, è proprio, incredibilmente, questo. Inutile, pertanto, sottolineare l'estrema facilità con cui si conseguono vittorie in tutte le competizioni incluse nel pacchetto ludico, a prescindere dal livello di difficoltà selezionato (i portieri non sembrano badarci). Nelle partite in multiplayer diventa quindi imperativo allestire un comparto difensivo di prim'ordine per evitare di lasciare spazio sulle fasce. Ma è evidente che si tratta di un'accortezza mirata a lenire le carenze dell'IA piuttosto che a contrastare eventuali abilità del giocatore avversario.

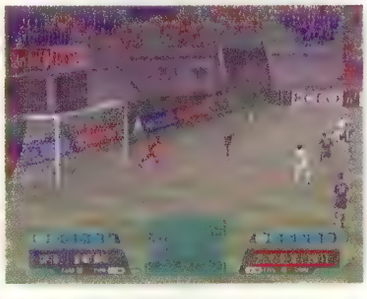
Paradossalmente, l'ebetismo di cui è afflitto l'ultimo uomo non fa che rafforzare l'eccellenza di **Winning Eleven 5** nel suo complesso. Il faccia a faccia con il portiere rappresenta infatti il culmine (per quanto fallace) di un'esperienza ludica eccezionalmente appagante, vissuta in ogni metro quadrato del rettangolo di gioco. Stroncare una comune simulazione calcistica per la comprensibile idiosincrasia verso portieri incapaci di dare sicurezza alle retrovie è normale amministrazione. Ma **WE5** non è una comune simulazione calcistica. Il "tiro in porta" è solo l'ultimo atto di azioni complesse costruite con astuzia e abilità, passaggi smarcanti, triangolazioni estreme, lanci al limite del fuori gioco, finte di corpo e tutto quanto "fa calcio". Nonostante il "sommo difetto" di cui sopra (che vedremo probabilmente bandito dall'edizione PAL), **Winning Eleven 5** esprime al meglio l'intimo piacere di costruire giocate brillanti applicando plausibili strategie di gioco e sfruttando le abilità specifiche di ogni singolo calciatore virtuale. Elementi, questi, in grado di invitare al gioco ripetutamente, prescindendo dai difetti, il che la dice lunga sulle qualità ricreative dell'ultimo lavoro di KCET.

voto **8 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **MAJOR A** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Jikkyou J.League Perfect Striker 3

Mentre l'utenza nipponica consacra **Winning Eleven 5** come uno dei titoli più venduti per PlayStation2, Major A lancia in sordina l'ultimo episodio della propria saga pedatoria...



I portieri hanno la spiacevole abitudine di andare a farfalle sui calci piazzati: un colpo di testa ben assestato risulta nella maggior parte dei casi in una segnatura rapida e indolore...

La sezione d'allenamento permette di apprezzare la varietà di soluzioni approntate da Major A in caso di punizione.

C'era una volta **Perfect Striker**... Il gioco che un tempo era in grado di raccogliere schiere di fan adoranti attorno ad un Nintendo 64 sembra essere ormai prigioniero di una continua involuzione, a cui Major A non pare in grado di porre rimedio. L'ultimo capitolo della serie ha visto la luce alla fine di marzo nel Paese del Sol Levante sotto la benedizione della critica giapponese, ma l'accoglienza del pubblico orientale è stata a dir poco gelida. E una rapida occhiata a **Jikkyou J.League Perfect Striker 3** è sufficiente per capire perché il titolo Konami sia stato uno dei meno venduti della prolifica line-up PlayStation2: i miglioramenti apportati dalla software house nipponica rispetto a **Jikkyou World Soccer 2000** (recensito su **SC**74) sono pochi e di lieve entità, tanto che **PS3** non solo non è in grado di scalfire minimamente la supremazia di **Winning Eleven 5**, ma non costituisce nemmeno una valida alternativa alla simulazione calcistica di KCET.

La sensazione imperante è che Major A abbia preso la versione PAL di **World Soccer 2000** (ribattezzata **ISS**), l'abbia adattata per il mercato nipponico e abbia concluso l'opera con un nome altisonante, instillando così nell'utente l'illusione di trovarsi di fronte a un prodotto nuovo, o quantomeno con una mole di cambiamenti tale da giustificare quel "3" che troneggia sulla copertina del gioco. La realtà è però ben diversa e i principali difetti del precedente episodio di **PS** sono rimasti quasi immutati: il motore del gioco funziona ancora in maniera mediocre, e sebbene siano diminuiti sensibilmente gli scatti e i rallentamenti che rendevano pressoché ingiocabile **WS2000**, utilizzare le inquadrature più ampie risulta ancora impossibile, a causa dei cali improvvisi del frame rate. Discorso analogo per i portieri: un paio di partite a **PS3** sono la medicina migliore per rivalutare l'IA dei portieri di **Winning Eleven 5**. Gli estremi difensori del titolo KCEO escono spesso a sproposito, sono sempre piazzati malissimo sui corner e, in generale, non offrono un briciolo di sicurezza se non utilizzando il livello di difficoltà più elevato, ma anche in questo caso accade sovente che prendano gol su tiri apparentemente innocui. Ironicamente non si può fare a meno di segnalare qualche peggioramento rispetto ai precedenti capitoli della serie: il più evidente è rappresentato senza dubbio dalla presenza delle squadre della J.League, che potrà rallegrare i nippofili più convinti ma farà rimpiangere alla maggior parte dei possessori di PS2 le squadre nazionali con i nomi inventati di **WS2000**. Inoltre, incredibile ma vero, il numero di modalità di gioco disponibili è diminuito, privando l'utente, ad esempio, dello Scenario mode che ha sempre costituito una delle principali attrattive della serie.

Nonostante il lungo elenco di pecche, **PS3** offre ancora barlumi di divertimento, probabile strascico dei pomeriggi passati a giocare su Nintendo 64: l'ampio campionario di mosse a disposizione del giocatore rende esilaranti le prime partite, con continui uno-due, dribbling, finte, colpi di tacco... Ma sperimentato il lungo elenco di trick disponibili, appurata l'enorme mole di dati che fa da contorno all'azione vera e propria (e che teoricamente dovrebbe differenziare parecchio ogni calciatore dai suoi colleghi) e constatata la buona qualità generale delle animazioni, l'apatia torna protagonista ed in un istante affiorano altri difetti: il pubblico è realizzato in maniera mediocre, il sonoro è appena sufficiente e gli effetti meteorologici appaiono quasi ridicoli.

Con una punta di amarezza duole constatare come sia ormai improponibile un confronto fra **Perfect Striker** e **Winning Eleven**. E' inutile disquisire sulle scelte di Major A e sulla filosofia del movimento dei giocatori palla-al-piede: la verità è che KCET è riuscita a surclassare i propri colleghi d'etichetta e a proporre una seppur minima evoluzione della serie con **Winning Eleven 5**. **Jikkyou J.League Perfect Striker 3**, al contrario, è sempre il solito **Perfect Striker**.

di simone**crosignani**

voto 6 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

ESPN: National Hockey Night

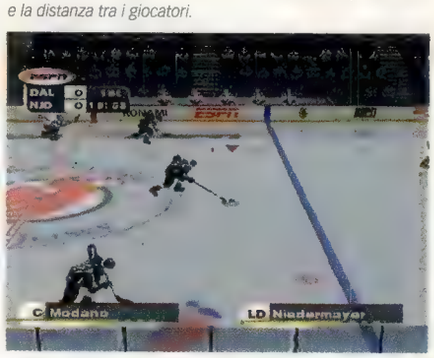
Konami è brava a produrre giochi di calcio. Konami è molto brava a produrre giochi di calcio. Konami eccelle nella produzione di giochi di calcio. Perché allora lanciare una simulazione di hockey su ghiaccio?

di marco**ravetto**

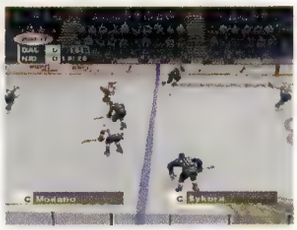
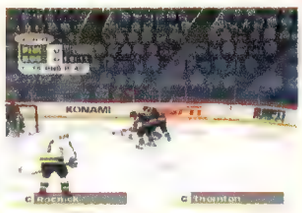
Chiunque abbia potuto toccare con mano la più recente evoluzione di **EA Hockey**, ovvero **NHL 2001** (recensito su **Super Console 78**), sarà rimasto in parte deluso dal titolo della casa americana, decisamente uno dei meno riusciti nell'eccellente line-up EA per PlayStation2. Chiunque stia leggendo questa recensione nella speranza di rifarsi della delusione provata qualche mese fa rimarrà doppiamente deluso: **ESPN: National Hockey Night** rappresenta infatti un netto passo indietro nel campo delle simulazioni hockeystiche e nasconde, dietro una facciata curata sin nei minimi dettagli, una produzione mediocre che sfigurerebbe al confronto con la maggior parte dei titoli sfornati da EA in questi ultimi anni.

L'acquisizione della licenza di ESPN, oltre a garantire l'interessamento dei mass media e una notevole esposizione a livello televisivo, ha permesso a Konami di sfruttare le risorse del network americano a livello statistico e di ricercare filmati e immagini negli sconfinati archivi della rete televisiva statunitense, ottenendo come risultato finale un piatto ricco di contorno, ma privo della portata principale. Insomma, a rischio di scadere nell'ovvio, **ESPN: National Hockey Night** è tutto fumo e niente arrosto. Ancora una volta la spettacolarizzazione dell'evento e il tentativo di stupire il giocatore curando più gli elementi esterni al titolo che il gioco stesso si è dimostrata (come facilmente prevedibile) un'idea fallimentare. Duole dirlo, ma la simulazione di KCEO ha ben poco a che spartire con il vero hockey su ghiaccio. L'impressione che si prova giocando, è quella di trovarsi di fronte a una produzione che punti in maniera decisa sul realismo delle situazioni di gioco, ma che proprio in questo settore mostra le principali lacune: il controllo dei giocatori, che sul piano teorico dovrebbe essere abbastanza semplice, è reso complicato e scomodo dall'eccessivo effetto inerziale che rende le virate rapide e le frenate praticamente impossibili. Tentare di riprodurre in maniera fedele il comportamento dei giocatori su ghiaccio è sempre un'operazione apprezzabile e, se eseguita correttamente, può portare a risultati eccezionali: il problema, nel caso di **ESPN: National Hockey Night** è che qualcosa (diciamo quasi tutto) è andato storto e i giocatori si muovono con estrema lentezza, quasi avessero dieci chili di zavorra nei pattini. Costruire azioni manovrate si rivela ben presto un'impresa improba anche a causa del comportamento abbastanza stravagante di alcuni giocatori che tendono ad estraniarsi dall'azione e a non giungere in supporto di chi è in possesso del disco. La tentazione di ignorare i propri compagni di squadra e di esibirsi in "veloci" serpentine tra i difensori avversari diventa più pressante col passare di ogni azione e ben presto il gioco si riduce a una serie di azioni solitarie in cui i passaggi sono limitati al minimo indispensabile. Tutta l'intelligenza artificiale di cui non sono stati dotati i cinque giocatori di movimento sembra essere stata riposta nelle menti dei portieri che, quasi fossero tutti abili come Dominik Hasek o Patrick Roy, si esibiscono in deviazioni e prese di pinza a dir poco strabilianti, vanificando la maggior parte delle azioni d'attacco. Come accade sempre in questo genere di giochi esistono delle tattiche predefinite per segnare, ma queste servono più a rendere realistico il risultato finale della partita che ad aumentare il diverti-

Segnare utilizzando questa visuale è una vera impresa, dato che è quasi impossibile valutare correttamente la profondità e la distanza tra i giocatori.



Solamente trovandosi in situazione di due-contro-zero si hanno buone speranze di riuscire a battere l'estremo difensore avversario.

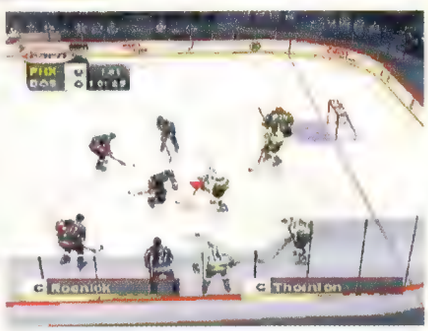



mento: terminare il match 1 a 0 oppure 5 a 2 fa ben poca differenza, se tutte le reti sono segnate ripetendo in maniera meccanica e senza alcuna variante la stessa azione.

Proseguendo nella disamina delle caratteristiche del titolo Konami, qualche delusione arriva pure dalla realizzazione tecnica. Anche in questo campo le premesse erano piuttosto valide, ma il risultato finale è decisamente deludente. Stando a quanto rivelato dalla casa nipponica, per la realizzazione delle animazioni dei giocatori sono stati filmati con la tecnica del motion capture oltre 800 movimenti di alcuni tra i più famosi portieri, difensori e attaccanti della NHL (Jaromir Jagr, stella dei Pittsburgh Penguins e capocannoniere della passata stagione, ad esempio)… Beh, una volta iniziato a giocare viene da chiedersi dove siano finite tutte queste animazioni, dato che i movimenti dei giocatori sono piuttosto legnosi e innaturali.

Sorvolando sulla presenza di una discreta quantità di inquadrature (molte delle quali, come spesso accade, totalmente inutili) non ci resta che sottolineare la mediocre fattura degli elementi di contorno (in primis il pubblico che popola l'arena) ed evidenziare come, abbastanza sorprendentemente, l'aspetto più deludente sia rappresentato dal sonoro. Malgrado siano stati "arruolati" per la telecronaca Gary Thorne e Steve Levy, due famosi giornalisti statunitensi che ovviamente lavorano per la ESPN, il commento è poco curato e interessante, con una metodica ripetizione di alcune frasi. Una volta notato anche questo difetto non può che insinuarsi nella mente di chi scrive il dubbio che Konami abbia deciso di accelerare la produzione di **ESPN: National Hockey Night** per lanciare il gioco in contemporanea con la fase finale della regular season e l'inizio dei play-off del campionato americano, ovvero nel momento di maggiore attenzione sia da parte del pubblico che dei mass media. Intendiamoci, si tratta solo di una sensazione, ma l'impressione che si prova giocando a **ESPN: National Hockey Night** è proprio quella di trovarsi di fronte a un titolo ultimato con una certa fretta…

voto 5 su 10



Ecco i giocatori schierati poco prima dell'ingaggio. Notate la posizione abbastanza insolita del portiere…

BLACK BOX Games

DISTRIBUZIONE E VENDITA VIDEOGIOCHI
E ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLLE

WWW.BLACK-BOX.IT

Finalmente il sito ON-LINE per
Privati e RIVENDITORI!!!
Collegati e richiedi la password

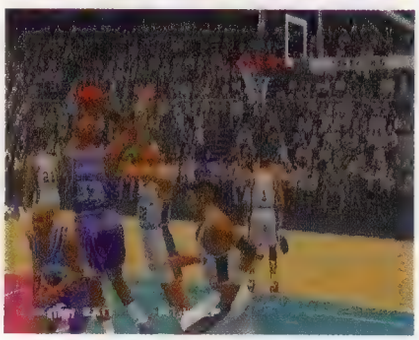
130 mtq di esposizione e vendita

BLACK BOX GAMES Via Masini 101 - 5051 Castelfiorentino (Fi)
tel. 0571684774 fax 0571628989 e-mail black-box@black-box.it

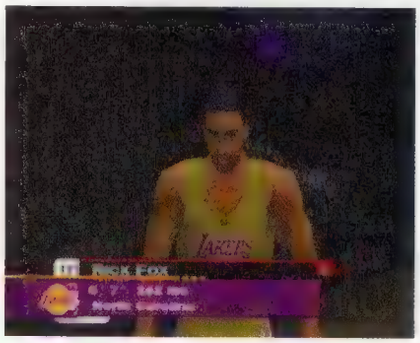
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8**

ESPN NBA 2Night

"Grafica completamente rinnovata, sensazionali animazioni motion captured, presenza di tutte le più grandi star NBA, commento dei veri cronisti NBA Brent Musberger e Stuart Scott...". Ok, tante belle parole, ma ora andiamo a vedere quali sono le reali novità del primo titolo cestistico Konami per PS2...



Grazie all'utilizzo di diversi effetti speciali caratteristici di PS2, i replay risultano un vero spettacolo per gli occhi.

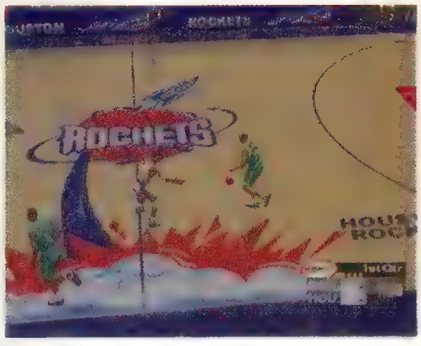


Nonostante le texture facciali dei giocatori non siano a livelli di fotorealismo, negli atleti in campo si riconoscono abbastanza facilmente le controparti reali.

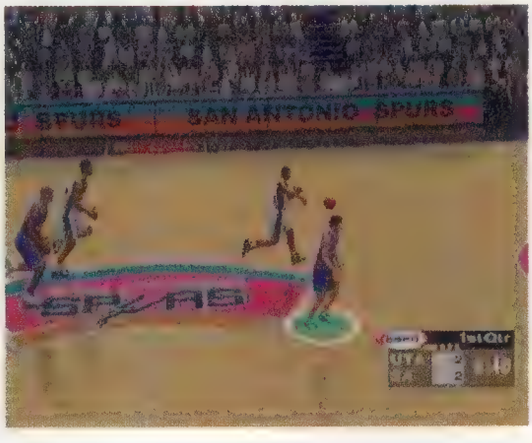
di igorberzi

Apochissime settimane dall'uscita della prima interpretazione di un gioco di pallacanestro su PlayStation2 (operata, guarda caso, dall'onnipresente Electronic Arts), Konami raccoglie la sfida e pubblica un titolo che, senza troppi giri di parole, vuole porsi da subito come riferimento nel campo delle simulazioni cestistiche. L'obiettivo di **ESPN NBA 2Night** non è da poco, se si considera che in questo caso la software house giapponese si prefigge di sconfiggere il concorrente **NBA Live 2001**, oltretutto in un territorio nel quale EA l'ha sempre fatta da padrona e dove KCEO per il momento fatica ad imporsi: la spettacolarità di tutto quanto fa da contorno all'azione di gioco vera e propria. Avendo probabilmente constatato quanto il pubblico americano (che costituisce ovviamente il target principale per una produzione dedicata alla NBA come questa) gradisca i filmati introduttivi spettacolari, le infinite tabelle di statistiche e le innumerevoli possibilità di customizzazione consentite in genere dai titoli Electronic Arts, Konami ha quindi deciso di "prendere ispirazione" da tale formula vincente per realizzare un titolo che, grazie anche alle possibilità grafiche del monolite nero Sony, consenta agli appassionati di basket di rivivere nei minimi dettagli lo spettacolo della lega professionistica americana, esattamente come lo si vede in televisione.

Appena caricato il gioco, un lungo e spettacolare videoclip, zeppo di schiacciate, stoppate, tiri impossibili e numeri da standing ovation, vi accompagnerà alla schermata di selezione principale, dalla quale potrete iniziare decidendo a quale tipo di manifestazioni partecipare. Le possibilità di scelta, in linea di massima, sono sempre le stesse: partita amichevole, stagione completa o accesso diretto ai playoff. Ma è procedendo ai menu successivi che si può cominciare a farsi un'idea dell'incredibile selva di opzioni che il titolo mette a disposizione dell'utente. È possibile modificare le regole di gioco (trasformando l'azione da puramente arcade a vera e propria simulazione), scambiare gli atleti tra le varie squadre, crearne di nuovi o mutare le caratteristiche di quelli già esistenti, analizzare qualsiasi tipo di dato statistico relativo al campionato in corso e via dicendo. Volendo cercare il pelo nell'uovo, va detto che in questo caso non è stata prevista la presenza in un modalità "carriera" e di conseguenza, alla fine di ogni stagione, le tabelle statistiche e i dati accumulati vengono resettati, con buona pace di tutti coloro che desiderassero controllare i propri progressi anno per anno. Simpatica invece l'opzione che consente di attribuire alla palla, durante i tiri ed i passaggi, una specie di "scia" (è possibile determinarne addirittura l'intensità): assolutamente ininfluente ai fini dell'azione, ma molto spettacolare da vedere. Le influenze "televisive" di **NBA 2Night** si rendono evidenti quando, una volta selezionate le squadre, si decide di iniziare una partita. Ogni match viene preceduto da una lunga introduzione durante la quale, in perfetto stile USA, ogni singolo giocatore viene presentato sul parquet tra riflettori, urla della folla e high-five con i compagni (fortunatamente è tutto tranquillamente skippabile tramite una semplice pressione del tasto ST). A livello di look il primo impatto con il titolo è notevole: la grafica è molto definita e gradevole da vedere e sia gli atleti che le arene di gioco appaiono realizzati con grande dispendio di poligoni e texture di buona qualità. Tutto appare molto "solido" e reale; forse l'unica eccezione alla regola è costituita dal pubblico presente sugli spalti, per il quale sono state utilizzate in questo caso le solite texture, appiccicate sullo sfondo a mo' di sagome di cartapesta. Anche le animazioni denotano una notevole cura realizzativa: i movimenti degli atleti in campo appaiono molto fluidi e naturali e, a differenza di quanto visto in precedeneza in **NBA Live**, in questo caso non vengono denunciati quei fastidiosi problemi di collegamento tra le varie routine di animazione che affliggevano il titolo EA. Il



Tra le opzioni di gioco disponibili, una consente di attivare una sorta di "aiuto psicologico" per la squadra che gioca in casa: semplicemente per quest'ultima le percentuali al tiro risulteranno più alte.



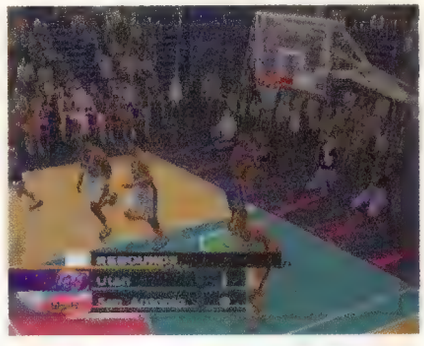
Le varie fasi di presentazione delle partite e comunque tutto ciò che fa di contorno all'azione vera e propria, sono a livelli delle produzioni Electronic Arts. Ma per fortuna in questo caso i caricamenti sono molto più veloci.

motore grafico si comporta in maniera eccellente in qualsiasi circostanza: lo scrolling del campo di gioco non denuncia la minima incertezza nemmeno durante le fasi di gioco più concitate ed è praticamente assente qualsiasi tipo di rallentamento.

Finora abbiamo elencato tutti i lati positivi di questo **NBA 2Night**, ma purtroppo, quando si passa all'analisi del gameplay cominciano ad affiorare le prime magagne. L'impressione iniziale è positiva: giocando in modalità Arcade a livelli di difficoltà non particolarmente elevati, risulta tutto molto facile e divertente, ma come vedremo più avanti, non sono solo rose e fiori. Sin dalle prime partite si ha l'impressione di poter controllare ogni aspetto del gioco senza la minima fatica: anche le azioni più complesse riescono da subito con una certa naturalezza. I problemi cominciano a rendersi evidenti quando, notando l'eccessiva facilità con cui i vostri cecchini riusciranno ad infilare bombe da tre punti da ogni parte del campo, o le vostre guardie si insinueranno in area per schiacciare in tutta tranquillità, cercherete di rendere il tutto un po' più impegnativo, aumentando il livello di difficoltà e passando alla modalità Simulation. A questo punto infatti noterete che se da una parte le vostre percentuali di tiro caleranno paurosamente (raggiungendo a dire il vero quote un po' più credibili), dall'altra il vostro avversario elettronico continuerà, incurante dei vostri sforzi difensivi, a segnare canestri su canestri con una precisione a dir poco frustrante. La difficoltà nel porre in atto strategie difensive realmente funzionanti, come spesso accade in questo genere di giochi, è dovuta principalmente alla scarsa efficacia delle azioni eseguibili: stoppare un tiro avversario risulta difficile anche controllando atleti del calibro di Shaq O'Neill; i tentativi di rubare palla si trasformano quasi sempre in movimenti goffi che non impensieriscono minimamente l'avversario, mentre ogni accenno di contrasto o di marcatura stretta ha come esito azioni fallose più da football americano che da pallacanestro. Settando il sistema di difesa nella modalità automatica le cose migliorano leggermente, ma rimane sconcertante constatare il comportamento dei propri atleti a rimbalzo: nonostante i tagliafuori vengano eseguiti con una certa regolarità, nessuno dei difensori sembra interessarsi alla palla prima che questa abbia rimbalzato almeno un paio di volte sul parquet.

Durante le azioni offensive, in particolare durante i veloci contropiede, si sente un po' la mancanza di un pulsante per l'accelerazione, ma una volta fatta l'abitudine lo svolgimento del gioco ne guadagna in realismo. Sempre a proposito di azioni offensive, va constatato come purtroppo, con l'aumentare della difficoltà, vengano sempre più incentivate le azioni in solitario: molto spesso, quando non si sa cosa fare e tutti i compagni appaiono ben marcati, la soluzione migliore risulta quella di consegnare la palla alla guardia o al playmaker (ruoli di solito ricoperti dagli atleti più veloci e più abili al tiro) e farli esibire in penetrazioni in area a testa bassa. Se si fa attenzione a non commettere fallo di sfondamento, la schiacciata o comunque un comodo tiro in sospensione da distanza ravvicinata, sono assicurati. In definitiva questo **ESPN NBA 2Night** risulta un titolo valido solo sotto alcuni aspetti. La realizzazione tecnica di prim'ordine e la facilità con cui sin dai primi istanti si riesce a prendere pieno possesso del gioco rendono il titolo Konami un prodotto gradito agli utenti meno attenti o comunque a coloro che non pretendono da un gioco sportivo la piena fedeltà simulativa. Se però vi annoverate tra coloro che sono alla ricerca del gioco di basket definitivo per PlayStation2, pare giusto segnalare come le eccessive pecche a livello di giocabilità del prodotto KCEO consiglino, per adesso, di mettersi il cuore in pace e cominciare piuttosto ad aspettare speranzosi qualcuna delle prossime uscite.

voto 7 su 10



Osservando attentamente i replay si notano alcuni piccoli difetti del motore grafico: saltuariamente potrà capitarvi di notare corpi che tenteranno di attraversarsi durante l'azione (riuscendoci!) o braccia di atleti che, dopo una schiacciata, continueranno il proprio movimento attraverso il canestro.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ACCLAIM CHELTENHAM** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Crazy Taxi

Se un tizio di FedEx rimane suo malgrado per quattro anni su un'isola sconosciuta, cosa succederà a un tassista di Sega che finisce su una PS2, che Sega si è sempre rifiutata di conoscere?

Ancora una volta la necessità di impiegare il minor tempo possibile per arrivare a destinazione "costringe" il giocatore ad evoluzioni continue, con salti e sorpassi azzardati agli ignari automobilisti che ci circondano…

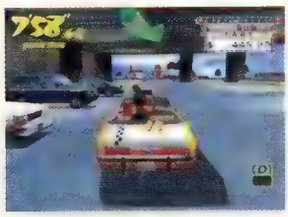
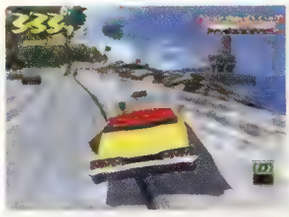
*In **Crazy Taxi** è possibile provocare una serie di disastri di dimensioni colossali, sia al chiuso che all'aria aperta.*

E Sega gettò la spugna. Nessuno può sapere come andrà a finire, ma qualche piccola considerazione sulla strada intrapresa da Sega si può avanzare: **Virtua Fighter 4** su PlayStation2 è un gran colpo, ma ce la faranno ad avere successo titoli come **Crazy Taxi** o **Space Channel 5** in un momento in cui le conversioni da coin-op sono considerate un genere minore e certi giochi hanno venduto pochino già in versione Dreamcast? Per **Crazy Taxi** il mercato americano è il terreno di coltura ideale (più di un milione di copie vendute in versione DC), ma il resto del mondo? Ma non anticipiamo temi che tratteremo durante la recensione vera e propria…

L'asta, non poi così congestionata a dir la verità, per **CT** su PS2 se l'è aggiudicata Acclaim, che si è così sobbarcata l'onere non solo di distribuire il titolo, ma anche di riconvertirlo per la piattaforma Sony a 128-bit. Il compito è stato affidato ad Acclaim Cheltenham, team interno di sviluppo britannico di non eccelso blasone (ex-Bovis House, autori di **RC Revenge** per PSone/PS2 e del prossimo **Extreme-G 3** per PS2), e infatti si tratta di operazione di mero porting. Per la cronaca, ricordiamo ai due o tre lettori che non lo sapessero che gli autori del coin-op e della versione Dreamcast erano gli Hitmaker, cioè l'ex-AM3 capitanata da Hisao Oguchi, già responsabili di grandi successi come **Virtual-On** e **Virtua Tennis**. In effetti, una delle cose che si notano subito di questa trasposizione per PS2 è la netta somiglianza con il titolo per DC e sala giochi. Ciò significa che non potete aspettarvi dei veicoli in grado di competere, come livello di dettaglio e qualità visiva generale, con le monoposto tappezzate di sponsorizzazioni di **Formula One 2001** né tantomeno con quei capolavori di fedeltà al design reale che sono le automobili dell'attesissimo **GT3 A-Spec**. Il primo impatto, anzi, è devastante: i particolari delle auto sono piuttosto granulosi e per la quantità di poligoni messi in gioco… beh, l'idea di macchinine assemblate coi mattoncini Lego non è molto distante dalla realtà. Ma almeno sembrano i Lego contemporanei, cioè affrescati con qualche particolare specifico del soggetto che devono riprodurre, non quelli "universali" e glabri di qualche anno fa. Magra consolazione. Ma il bello di **CT**, nelle precedenti release arcade e casalinga, era il paesaggio nel suo insieme, cioè la ricreazione di una città USA a metà tra San Francisco e Los Angeles, il che significa centri commerciali dal marchio ben identificabile (e pretesto per le sponsorizzazioni) a fianco di splendide spiagge popolate di surfisti e bellezze al bagno. Ma anche saliscendi vertiginosi caratterizzati da un traffico supercongestionato, mentre una fauna umana con abbigliamento assolutamente estivo espleta le classiche funzioni da bieco pedone in modalità vacanziera. In questo, già in origine **CT** centrava l'obiettivo in pieno: sarà che i giapponesi sono dei maestri dell'adesione alla realtà, ma questo paesaggio balneare-grattacielico cattura alla perfezione lo spirito a stelle e strisce, secondo cui le insegne gigantesche che possono riportare il marchio Fila, Tower Records o KFC si integrano perfettamente con il paesaggio rivierasco, una cosa quasi incomprensibile per un europeo, che giustamente si vanterebbe della presenza di antiche rovine greco-romane, di un castello rinascimentale o quant'altro. Se non avete mai considerata bella una *mall* losangelina, ripensateci. Insomma, se è vero che i particolari possono sopperire a una grafica non proprio sofisticata, **CT** ne è l'esempio più lampante. Il vero sfruttamento dell'hardware PS2 ce lo faranno vedere altri giochi…

Lo scopo, come tradisce il titolo del gioco, è guidare un pittoresco taxi cabrio modello anni '50 e portare a destinazione tutta la gente che si sbraccia ai bordi della strada cercando disperatamente un passaggio. I veicoli selezionabili inizialmente sono quattro, non hanno differenze di prestazioni ma vi danno l'occasione di fare conoscenza con altri elementi pittoreschi dello scenario di **CT**: i tassisti. Axel è un tipico fustacchione con camicia hawaiiana, B.D. Joe un rapper fancazzista balneare, Gena una bella tipa dalla voce suadente ma che non risparmia un bel "vaffa" quando l'occasione lo richiede, e Gus è Axel vent'anni dopo, imbolsito, spelacchiato, ma proprio per questo ancora più "duro". Ma il

di paolo**cardillo**

Le automobili disponibili all'inizio del gioco sono quattro, ma non vi è alcuna differenza sostanziale di prestazioni fra le varie macchine, quindi scegliete il mezzo che più vi aggrada e pigiate a tavoletta, magari lanciandovi contromano in una discesa mozzafiato…

diorama concepito da Sega si estende, come già detto, ai disperati che raccoglierete per strada e che vanno dal classico imbecille con la handycam come estensione naturale del braccio, all'ormai rarissimo rappresentante punk, all'American Psycho che porta il mazzo di fiori alla moglie, al panzone che punta dritto alla stadio di baseball. Il gioco sembra un incrocio tra un picchiaduro e un racer, perché sono mosse speciali e combo che vi faranno andare avanti e moltiplicare il punteggio. Poiché ogni pedone scarrozzato vi procura dei secondi in più da aggiungere al tempo limite in costante decremento, è importantissimo andare il più veloce possibile, per risparmiare secondi e aggiudicarsi una caterva di clienti, e questo si può fare solo innescando delle particolari combinazioni di tasti. Quelle più importanti sono tre: 1) Crazy Dash (mollare l'acceleratore, innestare marcia avanti anche se è già attiva, ripremere l'acceleratore), che consiste in un'accelerazione improvvisa; 2) Crazy Drift (marcia indietro, e subito marcia avanti mentre si esegue una potente sterzata), una velocissima derapata a 90° e più; 3) Limit Cut (marcia avanti, marcia indietro, acceleratore, tutti premuti contemporaneamente), un ulteriore boost della velocità successivo a un Crazy Dash. Le combo dipendono dalla costanza con cui infilate le macchine sfiorandole nel mezzo del traffico, con cui mantenete una Crazy Drift, con cui eseguite dei salti successivi e altro ancora. In realtà le combo servono solo per guadagnare punti (cioè soldi) ma se volete scalare la classifica del gioco (i buoni vecchi record, si vede che è stato concepito da maestri dei coin-op…) vi risulteranno indispensabili.

Il gioco propone le stesse opzioni della versione Dreamcast: due scenari (Arcade, quello della sala giochi, e Original, molto più imponente, creato apposta per l'utenza casalinga) in una corsa all'accumulo di clientela; oppure gli stessi scenari in tre corse contro il tempo da tre, cinque, dieci minuti. L'ultima opzione (Crazy Box) è il classico contorno di mini-giochi: un "salto con gli sci", ma fatto con un taxi; gara alla combo di Crazy Drift più lunga; percorso di mille tornanti da completare entro il tempo limite, e così via. **CT** è un allucinante ottovolante in cui le pendenze del paesaggio vi consentono non di superare ma di sorvolare macchine, tram e furgoni; è una corsa contromano che sfuggirebbe alle telecamere guardone di *Real TV*, è il tripudio dell'incidente automobilistico ad ampio raggio, insomma, a botta calda, è assolutamente entusiasmante. Non ha niente di simulativo, ma intenzionalmente: quello che interessava a Sega in origine e ad Acclaim ora, era calare il giocatore in uno scenario da stuntman motorizzato applicato a una realtà quotidiana ritratta nel modo più pungente e divertente possibile: quasi dimenticavo, il sonoro è un altro degli aspetti più sfiziosi di **CT**, con i clienti che commentano le vostre prestazioni senza peli sulla lingua e con le canzoni di Offspring e Bad Religion che possono piacere o non piacere, ma che si adattano perfettamente al ritmo sfrenato e spensierato del gioco. Tutto quanto descritto sinora è pura magia Sega da sala giochi, quella che ne ha fatto brillare la stella in tutti questi anni ma che, alla fine, ne ha anche causato il declino. Agli occhi di un giocatore moderno, dopo la straripante e innegabile esaltazione iniziale, **CT** appare come un perfetto *divertissement* tra una partita a **Formula One 2001** e una, si suppone, a **GT3**. La strategia e l'abilità di guida sono praticamente inesistenti: ci sono in gioco solo i riflessi nell'effettuare gli incredibili slalom nel traffico e l'abilità manuale nel ripetere all'infinito le mosse speciali. Ciò che gli fa meritare un voto maggiore della sufficienza (scenario a parte) è lo strenuo impegno che investe il giocatore durante le partite, una cosa dimenticata in molti giochi di oggi. Tutto il resto, è un innegabile tentativo di riportare alla ribalta l'antica arte delle "conversioni da bar", con concept che purtroppo oggi appaiono superati dalle complesse strutture dei grandi progetti Square, Konami, Sony e via dicendo. La curiosità nei confronti di **Virtua Fighter 4** comunque permane…

voto 7 su 10

Anche nella versione PlayStation2 non mancano le "marchette" a catene di ristoranti fast-food come Pizza Hut e Kentucky Fried Chicken, nonché al più famoso franchise di materiale discografico, Tower Records.

FORMATO **PLAYSTATION2/PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **STUDIO LIVERPOOL/33** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM/1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Formula One 2001

Effe Uno? Colpito...

Frentzen osserva sconsolato l'alettone anteriore che gli si è appena staccato...

Circuito di Spa: date un'occhiata alla profondità della visuale.

*Gli incidenti simulati in **Formula One 2001** sono indubbiamente i più spettacolari mai visti in un gioco di F1*

di paolocardillo

Mentre tutti aspettano **Gran Turismo 3** tanto per potersi ripetere davanti allo specchio "killer app, killer app, killer app..." con lo sguardo perso nel vuoto, EuroSony replica con un "talkin' to me?" e sguinzaglia il primo simulatore 4ruotico per la sua corazzata a 128bit, che casualmente coincide con un nuovo capitolo della sua megasaga "plurimilionaria" sul circo della F1. Anzi con due capitoli, perché in questa recensione parleremo anche della versione PSone, in uscita simultanea. Mai visti due prodotti così complementari, e non solo perché sono su due console diverse, ma proprio per la concezione radicalmente differente, e poi per dei particolari completamente antitetici. Partiamo con la versione PS2 (sviluppatori: Studio Liverpool), che è quella per cui sbavano migliaia di persone: andiamo bene, andiamo molto bene. Avete presente un gioco di Formula 1 che replica alla perfezione la velocità di un bolide, va sempre costantemente a 60 fps senza scattare mai, con una grafica capace di replicare come si deve i tracciati del Campionato del Mondo? La prima volta che si carica il gioco, si parte con Adelaide e si pensa "caspita, che velocità!" seguito da un "caspita, che fluidità!". Per forza, erano le prove libere senza avversari e il circuito australiano non ha certo un paesaggio molto sofisticato: quattro spalti e poco altro. Allora ci si lancia nel GP: nessuna titubanza nel frame rate. Prova del nove: Monte Carlo. Saltate direttamente le qualifiche ci si catapulta nel GP: si parte, una ventina di macchine in gara, nessun rallentamento. Dopo un quarto d'ora si è definitivamente convinti: nessun gioco motoristico sinora aveva raggiungo un simile livello tecnico nell'aderenza alla realtà dal punto di vista cinematico e nella costanza della fluidità. La profondità dell'orizzonte è semplicemente incredibile: è talmente "lungimirante" che vi fa credere all'ipotesi della Terra Piatta, se non fosse per dossi, cunette o altri elementi del paesaggio che vi impallano la visuale. Veramente lontanissimo. Per il dettaglio grafico, il discorso è un po' più elaborato. Allora, non c'è tutto quello che ci dovrebbe sorprendere nel messianico **GT3**: effetto asfalto bagnato inesistente (e pioggia rudimentale), effetto calore non implementato, anti-aliasing poco sfruttato, environmental mapping appena accennato. Il problema è solo uno: con la sua aderenza alla realtà il gioco vi assorbe a tal punto che di queste presunte "lacune" vi dimenticherete presto. Se poi non siete abituati a sfruttare il software di importazione, sappiate che da qui all'uscita della versione europea di **GT3** dovrebbero passare un paio di mesi (salvo ritardi), che non è tanto: contando però che si tratta di due generi automobilistici un po' differenti e che comunque la qualità della versione definitiva di **GT3** è ancora da verificare, direi che ce n'è quanto basta per spingere un possessore di PS2 che desideri un gioco di F1 ad acquistare **FO2001** senza alcuna remora. Passiamo alla versione PSone (sviluppata da Studio 33): dal punto di vista tecnico, anche in questo caso ci troviamo di fronte a qualcosa di sorprendente. L'orizzonte è anche qui decisamente profondo, forse un record oculistico per un gioco di guida su PSone. La velocità è strepitosa, ovviamente con un frame rate più contenuto rispetto a PS2. Però c'è da dire che il cielo nuvoloso è molto più evocativo e minaccioso su PSone e la pioggia è una vera doccia, mica le quattro gocce di PS2. Le macchine, praticamente perfette nei dettagli su PS2, si fanno rispettare anche sulla console "minore" con un piccolo assaggio di environmental mapping. Nel complesso, potremmo persino dire che la versione PSone è migliore, se il gioco non fosse tanto impressionante nella fluidità sul monolite a 128bit e se non sapessimo che PSone è in circolazione da più sei anni. Torniamo nello specifico su PS2: il gioco è chiaramente votato alla simulazione, tanto che manca qualsiasi parvenza di elementi arcade nel novero delle opzioni. Le uniche concessioni per i neofiti sono il cambio automatico, l'ABS, il controllo trazione e le indicazioni delle curve, questi ultimi tre inibiti nel livello di difficoltà Professionista, da veri piloti di F1, senza scherzare. Ma questo è un gioco per un target ormai consolidato

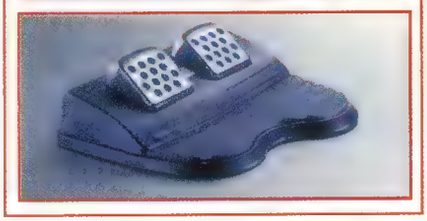
Il commento in entrambi i giochi è ancora una volta affidato alla coppia De Adamich-Peroni. Stranamente, però, la versione PSone ha un commento più vario e animato. Quando viene sventolata una bandiera, parte addirittura una spiegazione didattica del suo significato.

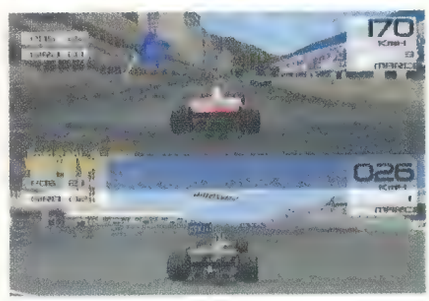
nel mondo PlayStation, cioè di chi, da **Gran Turismo** in poi, intende il divertimento videoludico a quattro ruote come una sfida con il veicolo stesso e poi con gli avversari in pista. Ciò significa che quando siete in prima, su un mezzo potente come una F1 non potete permettervi un alto regime di giri e una sterzata repentina, altrimenti il mondo inizierà a girarvi attorno, essendo appena finiti in testacoda: nella versione PS2 di **FO2001** questo comportamento delle F1 viene perfettamente replicato. Scordatevi di inchiodare a 150 km/h in curva per una sfrontata sterzata a 90°: andreste dritti e uscireste dalla pista. La partenza poi è fondamentale nella F1: tenere premuto l'acceleratore come dei pazzi mentre siete nella griglia vi servirà a ben poco, perché potrebbe farvi sventolare la bandiera nera; potete farlo in folle, ma poi dovete sincronizzare l'inserimento della prima marcia con un regime di giri del motore adeguato altrimenti vi si spegne il motore. Tutti i concetti qui espressi valgono ovviamente per un'impostazione del gioco un minimo professionistica (a livello Principiante potete addirittura anticipare la partenza e nessuno vi dirà niente, ma è veramente triste…), ma questa è la vera essenza del gioco e lo standard di qualsiasi racer moderno "di categoria". Contando che durante un Campionato il realismo abbraccerà anche usura gomme, consumo carburante, danni, problemi tecnici e irregolarità dei piloti, direi che non ci si può proprio lamentare. Potreste dovervi fermare per uno "stop & go" di 10 secondi ai box dopo una partenza irregolare o vedere i vostri sforzi vanificati dal distacco di una gomma in un fuoripista. Poi c'è l'assillo delle regolazioni: una ventina di voci per sistemare l'assetto di alettoni, freni, volante, ruote, carico di carburante e decidere quante soste effettuare ai box. La differenza con la versione PSone è tutta qui: sul 32bit la macchina è molto più facile da governare, le regolazioni sono in numero inferiore e in generale è tutto più semplificato, anche se con un'impostazione arcade un filino meno marcata rispetto al capitolo precedente. C'è da dire che Studio 33 ha sopperito a questo tasso ridotto di sofisticheria con una modalità arcade incredibilmente divertente e dall'orientamento manageriale: si parte con una scuderia sconosciuta e con una certa disponibilità di soldi e si partecipa a un campionato con delle regole tutte sue. In gara, se si tagliano curve e chicane troppo frequentemente, si viene puniti con uno stop & go volante, con la velocità bloccata per qualche secondo a ritmi ridottissimi. Quanto basta per vedere sfilare via un tot di avversari. Chi arriva tra i primi sei piloti vince una somma di denaro che può spendere per potenziare accelerazione, velocità, tenuta e freni. Ma successivamente potrete acquistare addirittura una vettura nuova di zecca. Chiaro che questo non innalza la versione PSone su un gradino superiore rispetto a quella PS2, ma indubbiamente riesce a rendersi ancora più accattivante nella sua caratura arcade. A questo punto ci sorge il dubbio: se la modalità Campionato fosse stata simulativa come quella PS2, non ci saremmo trovati di fronte a Davide che surclassa Golia? Evidentemente le direttive di SCEE ai due team di sviluppo sono state chiare: la versione PS2 doveva risultare quella più adulta… Alla fine, con la versione PlayStation2, ci ritroviamo con il gioco di F1 per console con il tasso di simulazione più realistico mai visto, anche se non straripante dal punto di vista tecnico, soprattutto perché abbiamo già avuto una chiara visione di quali effetti possano essere ulteriormente implementati dopo aver messo mano a varie versioni beta di **GT3**. Il che, detto più semplicemente, significa che **Formula One 2001** per PS2 è attualmente il miglior gioco del genere esistente su console e il miglior gioco automobilistico per il 128bit Sony. Quella per PSone è la versione Light, con un tocco di inventiva in più… Nota finale: la versione PS2 include un eccellente DVD-video sul Campionato di F1 dell'anno passato. Un bonus più che gradito per un titolo indubbiamente valido.

voto 7 su 10 (ver. PSone) 8 su 10 (ver. PS2)

SPEEDSTER 2

Una levetta analogica è abbastanza comoda per guidare ma, fatte le debite proporzioni, ha sicuramente meno corsa di un volante. Se prendiamo in esame poi i tasti analogici di Dual-Shock 2, diciamoci la verità, si sente chiaramente il bisogno di qualcosa con una corsa più ampia: 256 livelli di pressione concentrati in qualche millimetro non vi sono mai sembrati una bizzarria su PS2? Il volante Speedster 2 della tedesca Fanatec, di prossima distribuzione da parte di Sony, potrebbe essere un'ottima alternativa. Estremamente sensibile, dotato di pedaliera (acceleratore + freno), pomello del cambio (sequenziale), con alcuni rivestimenti in alluminio (tipica solidità teutonica), è un'eccellente interfaccia per giochi come **Formula One 2001**. La versione PS2 ne prevede già il supporto…

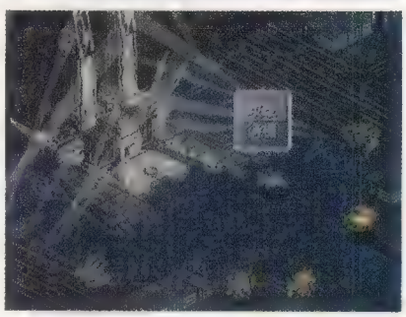




ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANPRESTO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Super Robot Taisen Alpha Gaiden

La grande guerra dei Super Robot continua in un ennesimo episodio della saga, che aggiunge al rinnovamento grafico apportato dal precedente Alpha, nuovi miglioramenti cosmetici e strutturali.



Nel caso risultassero troppo lunghe, le scene di combattimento possono essere eliminate tramite un'apposita opzione.

di diegocortese

Super Robot Taisen (trad. *La grande guerra dei Super Robot*) rappresenta il classico esempio di prodotto sperimentale i cui risultati sono andati ben oltre le più rosee previsioni dei suoi ideatori. Commercializzato per la prima volta nell'aprile del '91 per la console portatile Nintendo, il titolo ha guadagnato sempre più sostenitori tanto che la sua saga vanta ora svariati episodi e spin-off disponibili per la maggior parte delle console presenti sul mercato. Le ragioni di tale successo sono da identificare principalmente nella cura riposta da Bandai nella realizzazione degli elementi di contorno, quali la presenza dei doppiatori originali e la fedeltà con cui sono rappresentati i robot, le loro armi e le caratteristiche fisiche e psicologiche dei loro piloti. A partire dall'ultimo episodio realizzato per PlayStation, **Super Robot Taisen Alpha**, la saga ha goduto di un ampio rinnovamento grafico e strutturale che ha visto l'abbandono della classica visuale dall'alto della mappa di gioco in favore di una più attuale inquadratura isometrica. Si segnalano inoltre l'aumento delle dimensioni dei ritratti dei personaggi nelle scene di dialogo, un drastico miglioramento delle animazioni nelle scene di combattimento e un maggiore bilanciamento della meccanica di gioco. Nonostante sia passato poco tempo dall'ultimo episodio, **Super Robot Taisen Alpha Gaiden** non si limita a riproporre la medesima struttura variando solo trama e protagonisti, ma presenta alcune modifiche volte ad evolvere ulteriormente la meccanica originale. L'ordine con cui si affrontano le missioni, ad esempio, è deciso sia dalle risposte date ad alcune domande poste al giocatore che dal livello di difficoltà del gioco: quest'ultimo non può essere selezionato, ma è determinato del comportamento sul campo del giocatore. L'elemento che influisce maggiormente sulla variazione automatica del livello di difficoltà è l'acquisizione degli Ability Point, punti bonus che vengono assegnati se si riesce a completare una missione soddisfacendo determinati requisiti. Questi consentono di ottenere mech e parti aggiuntive segrete. Alcuni di essi devono essere acquistati tramite l'inedito negozio che appare nella fase di personalizzazione dei robot che precede ogni missione. Allo scopo di evitare che l'interesse del giocatore si concentri solo su poche armi in modo da renderle straordinariamente efficienti, il loro potenziamento avviene a gruppi, risultando di conseguenza più costoso. Il giocatore ha quindi un'arma in meno per opporsi alla condizione di soverchiante inferiorità numerica e tecnologica in cui viene messo frequentemente a confronto. All'utente non rimane quindi che affidarsi alla propria strategia di gioco unita all'uso delle abilità speciali dei propri piloti. Queste ora includono la capacità dei comandanti di migliorare le prestazioni di tiro e difesa dei mech ad essi attigui e la possibilità di eseguire attacchi combinati o farsi scudo a vicenda.

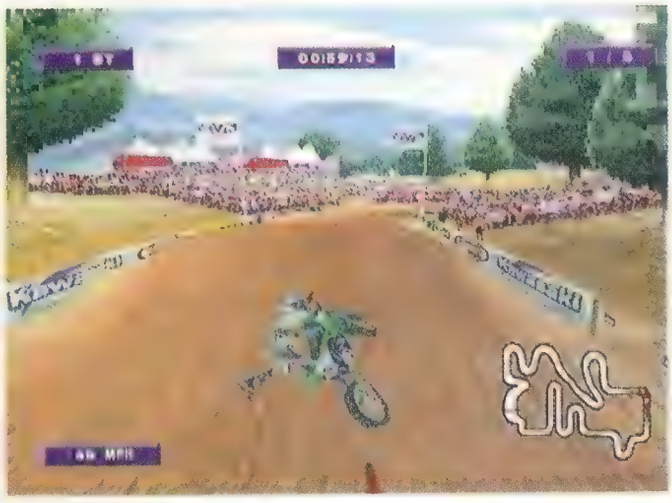
Strutturalmente parlando, **Alpha Gaiden** conserva la classica meccanica a turni dei suoi predecessori. Ogni fazione in campo ha a disposizione una fase di attacco e movimento durante la quale può aprire il fuoco su qualsiasi nemico che entri nel raggio di tiro dei suoi mezzi. Prima dell'attacco da parte di un'unità, l'aggredito può scegliere se contrattaccare, tentare di schivare o ridurre il danno subito parando il colpo. Rispetto al passato, gli obiettivi delle missioni appaiono molto più articolati, non limitandosi alla semplice eliminazione degli avversari, ma richiedendo di eseguire determinati compiti quali la scorta di mezzi fino a luoghi specifici, il salvataggio o l'abbattimento di determinati bersagli in un ristretto limite di tempo. Con quasi ottanta missioni disponibili (comprese le diramazioni), centinaia di mech e personaggi provenienti da decine di serie televisive (compresi gli inediti Bryger, Turn A Gundam, Macross Plus e Xabungle) ed una trama avvincente elaborata nel rispetto degli anime contenuti nel gioco, **SRT Alpha Gaiden** rappresenta la concretizzazione dei sogni di ogni appassionato di animazione robotica giapponese. Un prodotto di nicchia certo, ma una "nicchia" che solo in Giappone conta, a giudicare dalle vendite, oltre mezzo milione di seguaci.

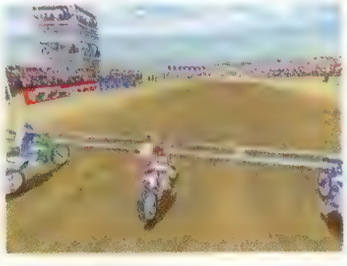
voto 7 su 10

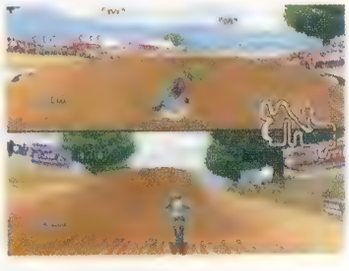
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **FUNCOM** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

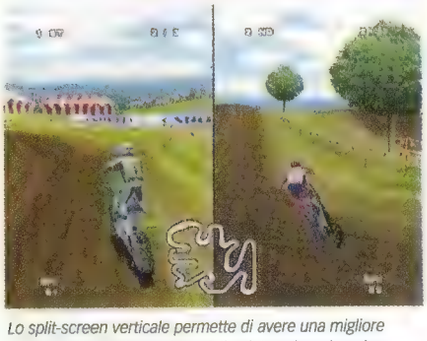
Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael

Se la valutazione di un gioco dipendesse dalla lunghezza del titolo, **Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael** meriterebbe senza dubbio un bel 10. Peccato per THQ che questo fattore non venga preso in considerazione...









Lo split-screen verticale permette di avere una migliore visuale della conformazione della pista nel modo a due.

Jeremy McGrath e Ricky Carmichael hanno molto in comune: entrambi sono tra i migliori esponenti del motocross statunitense, hanno vinto decine e decine di gare conquistando fama e popolarità anche al di fuori dei confini nazionali e sono i testimonial di due diverse produzioni videoludiche dedicate al motocross. Per mantenere intatto questo parallelismo, potremmo proseguire dicendo che i due non debbono essere troppo soddisfatti dei risultati ottenuti dalle software house a cui hanno ceduto i diritti di sfruttamento della propria immagine dato che, come testimoniato dal numero 73 di **Super Console** per quanto riguardava **Jeremy McGrath Supercross 2000**, e come vediamo ora per **Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael**, la qualità di queste produzioni è piuttosto bassa. Ciò che delude maggiormente in **CM2001FRC** non è tanto la realizzazione tecnica, comunque non esente da pecche, quanto la meccanica di gioco troppo elementare: la decisione di optare per un'impostazione prettamente arcade è evidente sin dalle prime gare, quando ci si accorge che non è necessaria un'abilità particolare per controllare la moto. Dopo la partenza il tasto dell'acceleratore viene tenuto premuto praticamente per tutta la durata della corsa, anche perché la differenza a livello di tempo tra una curva impostata in derapata e una eseguita con una traiettoria più pulita è praticamente nulla. La possibilità di eseguire evoluzioni di varia natura durante i salti rappresenta un elemento di contorno gradevole, ma che non apporta nessuna miglioria a un titolo troppo banale e poco vario. Le differenze nelle due classi presenti (125 e 250) sono di poca rilevanza e i tracciati, pur studiati con discreta attenzione, non brillano certo per varietà. Apprezzabile la presenza di diverse modalità di gioco, tra cui spicca l'opzione Career che consente di ripercorrere l'intera carriera di un pilota di motocross, mentre meriterebbe un attento esame la calibrazione del livello di difficoltà: è incredibile infatti come i piloti controllati dalla CPU alternino prestazioni incredibili a prove vergognose, con un'altalena di risultati alquanto stravagante che consente al giocatore di vincere il campionato ottenendo risultati costanti e nulla più. È deprimente vincere una gara senza troppe difficoltà, così com'è snervante perdere senza commettere particolari errori ma solo perché la CPU è più veloce, a prescindere dal pilota scelto all'inizio del gioco. I problemi che affliggono **Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael** non si limitano comunque alla sola impostazione strutturale, ma riguardano anche la realizzazione tecnica. Sospendendo il giudizio sulla qualità dell'accompagnamento sonoro, caratterizzato dalla presenza di canzoni punk-rock di fattura sufficiente (ma che sicuramente non faranno impazzire tutti) non ci resta che passare all'esame della grafica. Come spesso accade in questo genere di titoli, il motore utilizzato non è esente da magagne e il frame rate accettabile è stato ottenuto sacrificando la qualità delle texture, in particolar modo quelle dei fondali (terrificante il pubblico che sosta nelle vicinanze del tracciato). L'apparizione dal nulla degli elementi grafici che formano l'ambientazione circostante alla pista rappresenta un'altra evidente limitazione e mostra in maniera ancora più lampante la scarsa cura posta nella realizzazione di questa simulazione motociclistica. Facendo un consuntivo finale e riassumendo quanto scritto finora con una valutazione numerica è facile immaginare come questa non possa essere che una bella insufficienza. Purtroppo per THQ e per tutti i fan del motocross.

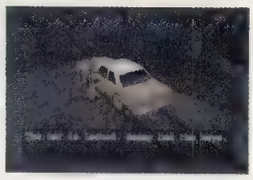
voto **5 su 10**

di marcoravetto

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **HEAVY IRON STUDIOS** GENERE **SURVIVAL HORROR** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Evil Dead: Hail to the King

Avete indovinato: tutte le tipiche frasi di Duke Nukem sono rubate alla saga cinematografica di *Evil Dead*. Ecco il gioco che rimette a posto le cose, er…



di paolo**cardillo**

"Se esistono i B-movies devono esistere anche i B-games. Se un videogioco con un budget da B-game viene tratto da un B-movie, come minimo viene fuori un capolavoro. Se un videogioco con un budget normale viene tratto da un B-movie, il risultato è una ciofeca. Può essere una regola? Ne dubito fortemente: allora ***Resident Evil*** *cosa ci sta a fare? È praticamente la personificazione videoludica del B-movie!"* OK, dopo questa seduta di autoipnosi mi sento molto più tranquillo, ma dovrò rituffarmi nell'incubo: a 19 anni di distanza dalla prima pellicola di *Evil Dead* (*La Casa*, qui nella penisola italiota) e a 8 da *Army of Darkness* (*L'Armata delle Tenebre*), THQ ci riporta nella squallida bettola del primo film, assediata da forze demoniache scatenate dalla lettura di alcuni brani del Necronomicon, il Libro dei Morti inventato dal grande H.P. Lovecraft. Nell'involontaria adunanza di interiora ambulanti e gelatine fluttuanti, ci ha rimesso soprattutto Jenny, la fidanzata (personaggio inventato) di Ash, il protagonista della saga interpretato da quel mentone di Bruce Campbell. Jenny, infatti, è sparita. Sin dalle prime battute, appare chiaro che il gioco è pura genuflessione alla struttura di **Resident Evil**: a parte lo scenario precalcolato con personaggi in 3D, per salvare si usano delle bobine da utilizzare presso degli appositi registratori, mentre per liberarsi di un tot di oggetti dell'inventario si sfruttano dei cassoni…Mah, in fondo è uno schema che si è dimostrato vincente con **RE**, no? Voi ovviamente impersonate Ash, il quale si è già munito della mitica motosega al posto della mano destra, scomparsa per i cavoli suoi come vuole l'iconografia della saga. Nella mano sinistra potete impugnare altri ordigni: in dotazione avete infatti un'ascia e una pistola, ma l'arsenale potrà essere allargato e potenziato progredendo nel gioco. I tasti ⊗ e ■ sono deputati rispettivamente all'utilizzo delle mani destra e sinistra di Ash. L'impiego della motosega è comunque subordinato alla presenza di carburante, reperibile all'interno di taniche sparse per lo scenario. Il tasto ● è, classicamente, il tasto di azione con cui potete "indagare" gli elementi dello scenario per scovare oggetti, cibarie, armi e così via, insomma è il tasto tipico dell'interazione con l'ambiente. All'interno dell'inventario potete ospitare anche una mappa e dei testi, come si conviene a un esempio di survival horror. (A proposito, per completare il gioco dovrete proprio reperire dei testi stralciati dal Necronomicon.) Appena muoverete un passo, avrete a che fare con delle presenze infernali: fantasmi dalle fogge spaventose, scheletri disarticolati, pipistrelli paciosi, un vero e proprio Postal Market cimiteriale. Lo scenario renderizzato presenta anche delle parti animate, tipo le ombre degli alberi sbattuti dal vento.

Mi dispiace dirlo - perché apprezzo la saga cinematografica di Sam Raimi, coi suoi parossismi registici e il grandguignol come suprema fonte ispiratrice - ma la resa videoludica di *Evil Dead* è piena di difetti. Intanto, l'imprecisione nel rilevamento delle collisioni: durante i combattimenti è praticamente inutile utilizzare le armi da fuoco perché hanno la mira completamente sfasata. Ciò significa che la fucilazione zombica di **RE** si trasforma in una sorta di picchiaduro uno-contro-tutti. Non che ci sia qualcosa di male, ma gli scenari renderizzati sono spesso poco "ospitali" per una struttura del genere: si finisce spesso per rimanere chiusi in un angolo senza via di uscita. In generale, comunque, i corpo-a-corpo sono afflitti da vari problemi di imprecisione: a volte mancherete i colpi senza neanche capire il perché. E in alcune occasioni si rimane incastrati anche durante una semplice esplorazione, quando la fisionomia dello scenario non prospettava assolutamente un inconveniente simile. Inoltre, alcune inquadrature sono un po' disorientanti e oggetti comuni (come i funghi, l'equivalente delle erbe di **RE**, o quasi) sono in certe locazioni perfettamente riconoscibili, in altre di difficile interpretazione. Certo, basta raccoglierli, ma mentre siete inseguiti da un drappello di non-morti potrebbe essere sconsigliato… La grafica è un po' "granulosa" e i modelli 3D dei mortiferi nemici non sono dei capolavori, però alla fine il tutto riesce a suggerire un'immagine di fatiscenza. Quasi mai si salta sulla sedia, un po' perché il fattore-sorpresa nel survival horror è ormai un ricordo, un po' perché **Evil Dead** non si sbizzarrisce più di tanto. Per quel che riguarda la trama poi, non ci sono svolte o sorprese inaspettate. La musica è invece ottima, con robusti cori simil-gregoriani e motivi "gotici" davvero ben realizzati.

Tutto sommato **Evil Dead** non ha difetti esagerati, ma ha chiaramente l'immagine di un gioco debole, che sembra vivere all'ombra del successo di **RE**. Comunque, il personaggio di Ash (e ancor più il suo interprete) è istantaneamente simpatico, e gli appassionati della saga potrebbero persino esaltarsi per questo tie-in…

voto **5 su 10**

Ne "La Casa" Bruce Campbell non aveva un mento così sviluppato: in seguito gli è cresciuto decisamente. Che sia finto?

"Agganciando" il bersaglio con la motosega, vi trasformerete in un frullatore umano…

NO LIMITS world

Nuovi limiti. Più vicini.

È in edicola il nuovo

NO LIMITS

Nuovi limiti. Più vicini.

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EMPIRE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **FLIPPER** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Pro Pinball: Fantastic Journey

Empire non sembra affatto intenzionata a porre fine alla saga di **Pro Pinball**.

di simone**crosignani**

L'ultimo episodio della serie **Pro Pinball** propone, nel bene e nel male, le medesime caratteristiche dei suoi predecessori. Da un lato abbiamo quindi una simulazione di flipper piuttosto realistica, venduta a un prezzo ridotto, con una buona grafica e delle routine fisiche per la gestione della biglia decisamente credibili. Dall'altro abbiamo un titolo fin troppo simile al proprio prequel, **Big Race USA**, senza bonus particolari e, soprattutto, con un solo tavolo, fattore che mina sensibilmente la longevità di **Fantastic Journey**. Le opzioni per variare l'azione di gioco si riducono quindi alla possibilità di modificare l'inclinazione del flipper e a poco altro, gettando il giocatore nello sconforto più totale dopo un paio di sessioni passate a smanettare sul Dual Shock. Dalla ricerca esasperata del realismo risulta evidente come gli sviluppatori di Empire siano dei fanatici dei flipper, e onestamente bisogna levarsi tanto di cappello dinnanzi al tavolo di **Fantastic Journey**, ma con ogni probabilità, il giocatore occasionale avrebbe preferito un set di tavoli fra cui selezionare il proprio preferito, invece di essere costretto a comprare ogni episodio di **Pro Pinball** per avere un minimo di scelta. Qualche acuto c'è (il sonoro, ad esempio, è più che positivo), ma siamo parecchio lontani dalla sinfonia di **Pinball Dreams** su Amiga, tanto per fare un esempio senz'altro famigliare alla maggioranza dei lettori di **Super Console**.

voto 6 su 10

*Il difetto principale di **Pro Pinball Fantastic Journey** è senza dubbio costituito dalla presenza di un solo tavolo di gioco.*

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **JVC** SVILUPPATORE **VICTOR** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

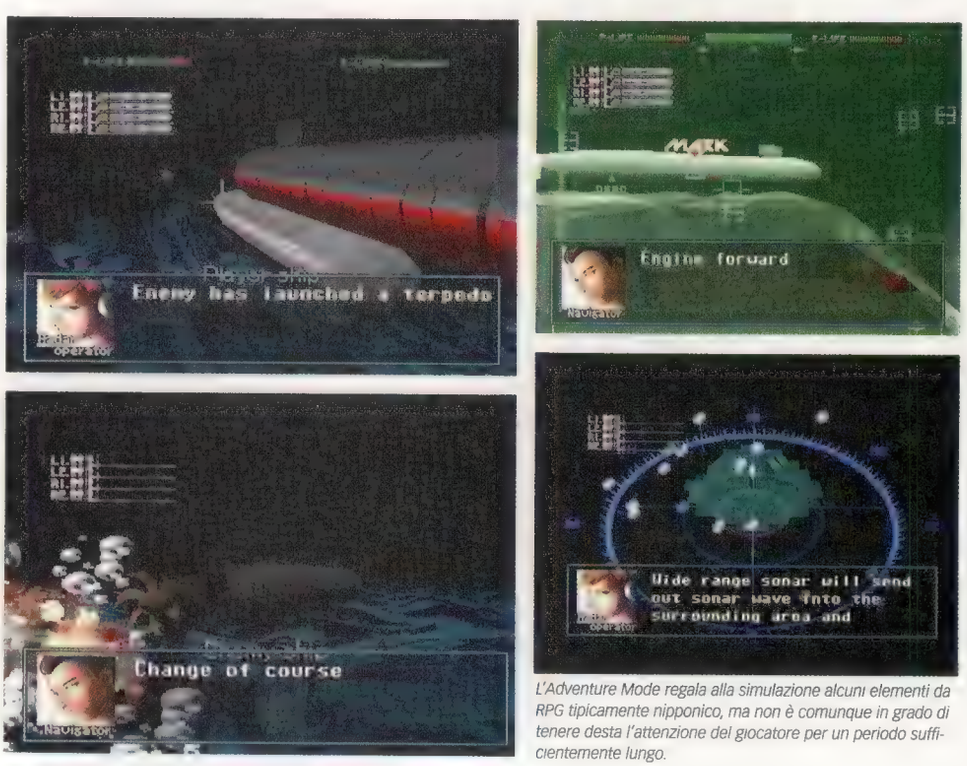
Submarine Commander

Ormai su PlayStation abbiamo visto proprio di tutto: stavolta è il turno di una simulazione di sommergibili.

di matteo**tenca**

Un gioco di sottomarini parte senza dubbio svantaggiato rispetto ad altri simulatori bellici per la natura stessa dell'ambientazione subacquea: nonostante i numerosi tentativi hollywoodiani di conferire la giusta dignità ai coraggiosi marinai che passano giorni e giorni rinchiusi in una capsula di metallo nel buio degli oceani, è innegabile che portare su PlayStation un titolo simile, cercando di realizzare una simulazione accurata, comporti dei rischi piuttosto evidenti. La povertà delle ambientazioni, la monotonia del gioco e la difficoltà nel trovare situazioni sempre diverse fra loro sono problemi intrinseci del genere a cui, purtroppo, Victor non ha saputo trovare soluzione. I game designer nipponici hanno provato ad elaborare per l'Adventure Mode una trama vagamente ispirata a *Waterworld*, con il giocatore chiamato a scoprire nuovi continenti in un mondo sempre più sommerso dalle acque, ma le venti missioni non sono in grado di offrire una dose di divertimento almeno sufficiente: l'azione si riduce infatti all'esplorazione mediante radar e sonar dell'area circostante il proprio mezzo e allo scontro con sommergibili e incrociatori nemici, con risultati non proprio eclatanti dal punto di vista della giocabilità. Il problema maggiore è costituito dalla lentezza con cui si svolge il tutto, lentezza che penalizza anche i momenti topici, come lo scontro frontale con un sub avversario, gettando il giocatore nell'apatia più totale. A peggiorare le case abbiamo una realizzazione tecnica non proprio eclatante, in cui solo il comparto audio merita di essere salvato, e che penalizza ulteriormente un titolo destinato a trovare davvero pochi fan nelle nostre lande.

voto 4 su 10



L'Adventure Mode regala alla simulazione alcuni elementi da RPG tipicamente nipponico, ma non è comunque in grado di tenere desta l'attenzione del giocatore per un periodo sufficientemente lungo.

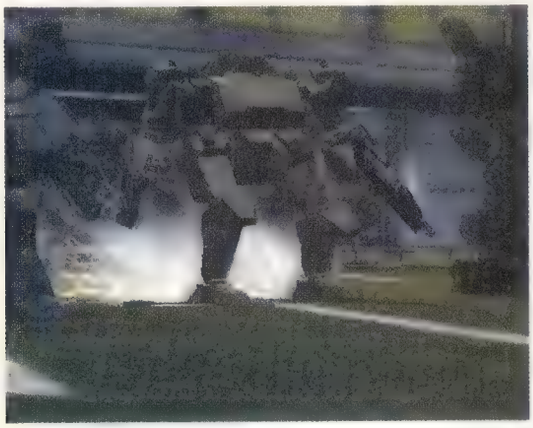
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDAS** SVILUPPATORE **DAZZ** GENERE **STRATEGICO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Robot Warlords

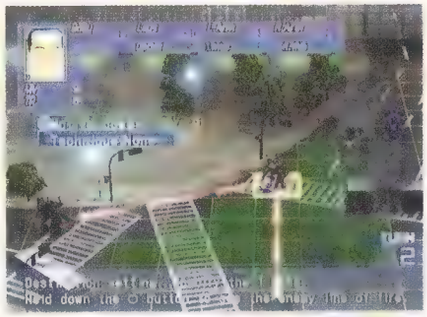
Stanchi dei combattimenti frenetici di **ZOE**? Forse è il caso di darsi una calmata con un bel gioco strategico a turni.

di matteotenca

Mech e robot vari, che tanto successo riscuotono nel Paese del Sol Levante, sembrano aver preso letteralmente d'assalto PlayStation2: da **Armored Core 2** a **Zone of the Enders**, la softeca PS2 vanta numerosi titoli d'azione incentrati sui combattimenti fra entità meccaniche. Come ultimo rappresentante di questa categoria, **Robot Warlords** prende leggermente le distanze dai propri illustri colleghi: gli sviluppatori di Dazz hanno infatti preferito concentrare i propri sforzi sull'aspetto strategico degli scontri, avvicinandosi in questo modo molto di più a **Ring of Red** che a un **Gungriffon Blaze** qualsiasi. A differenza del titolo Konami però, in **Robot Warlords** il background è alquanto mediocre e penalizza il giudizio complessivo sul gioco: la trama appare poco ispirata, il character design è debole e risulta difficile calarsi nei panni dei vari piloti di mech. Se in **Red** la lentezza con cui bisogna portare a termine ogni missione appare quindi compensata da una storia all'altezza, nel titolo Midas lo svolgersi "alla moviola" di ogni combattimento porta il giocatore allo sfinimento e alla monotonia più assoluta. A complicare le cose ci si mette una realizzazione tecnica criticabile sotto ogni punto di vista (i mech, per esempio, in pratica scompaiono dall'area di gioco una volta sconfitti, levando molto pathos all'azione distruttiva) e che non trae in alcun modo vantaggio dalle potenzialità offerte da PlayStation2. Se **Robot Warlords** fosse uscito qualche mese fa gli avremmo dato qualche chance, ma con **Ring of Red** sul mercato le prospettive per il gioco di Midas sono davvero pessime.



*In **Robot Warlords** il giocatore è chiamato a fronteggiare un esercito di mech al fine di evitare un colpo di stato militare in quel di Tokyo. Le premesse sono intriganti, ma i game designer di Dazz non hanno sviluppato adeguatamente la storia.*



voto 5 su 10

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Caro Marcello, non mi trovo più. Non riesco più a riconoscermi nella figura di giocatore "esperto", quello di vecchia data, quello che dei "giochini" ne faceva una vera passione. E la colpa sai di chi è? Dei miei "simili", quelli "esperti", quelli di vecchia data, ma soprattutto quelli che sparano a zero sulla massa. Ma ragazzi, ma siete normali? Che cavolo avete contro la massa? Vi dà così fastidio che la "massa" abbia la vostra stessa console e giochi a quello a cui giocate voi? Cos'è, siete scontenti di non appartenere a un mercato di nicchia? Guardate che la Sony non è un ente di beneficenza, è una multinazionale che vuole vendere i suoi prodotti; guardate Sega che fine ha fatto, per esempio, credete che ne sia contenta? Oggi questo è un mercato che vale miliardi, un solo errore può mandare in bancarotta un'intera compagnia, vi rendete conto? Non sono più i tempi in cui pochi programmatori talentuosi si mettevano lì con passione e sfornavano un piccolo capolavoro. I tempi cambiano. Oggi noi critichiamo **Tomb Raider** e i marmocchi che sbavano sulle tette di Lara Croft, ma, a pensarci bene, anche sbavare su quei quattro pixel che all'epoca dovevano raffigurare un uomo non era poi così diverso. Eravamo esattamente uguali a loro. E non venitemi a dire che era più "romantico": siete forse dimenticati delle ciofeche che ci propinavano e che noi spacciavamo per bei giochi? L'altro giorno bazzicavo nella mia vecchia softeca per Amiga, e quanto pattume ludico non sapevo di avere! Forse perché allora ci facevo meno caso, ero meno esigente. Credo sia così per tutti, anche adesso. Tutto sommato oserei anche dire che oggi non ci si possa poi lamentare, per quanto criticata la nostra Play è stata in grado di regalarci sì tanti orrori, ma anche dei bei giochi e qualche capolavoro; capolavori che magari non avrebbero mai visto la luce se la Play non avesse venduto quanto ha fatto finora; a Sony va riconosciuto un grande merito, quello di avere tolto dal ghetto i videogiochi, un impresa in cui altri, cioè Sega e Nintendo, hanno fallito (e non lo hanno certo voluto per "romanticismo").

E poi via a sparare a zero sulla PlayStation2: *"Mio dio, sapessi a Natale il casino che c'eva nei negozi! Tutti i genitovi che si accalcavano pev compvave la PS2 pev i lovo bambini, che scandalo!"*. Ma cosa ve ne frega? Vi sembra un buon motivo questo per criticare una console appena uscita? Ma non avete niente di meglio da fare? Ma quello che mi piace di più sono le critiche sul prezzo e sul software disponibile. Vi ricordate quanto costavano Saturn e PlayStation quando arrivarono in Europa? tutte balle, non eravamo altro che marmocchi che si esaltavano di fronte a uno schermo luminoso. Chi lo sa, magari in futuro quelli che noi adesso vediamo come stupidi appartenenti alla massa, diventeranno esperti giocatori, diventeranno "hardcore gamer" pronti a rimpiangere i bei tempi di **Tomb Raider** e a criticare le generazioni future. *C'est la vie*.

Comunque, se devo essere onesto, non rimpiango poi così tanto i cosiddetti "anni d'oro" in cui si era "pochi ma buoni"; vi E soprattutto, ve le ricordate le loro killer application (ovvero **Virtua Fighter** e **Ridge Racer**)? Ma fatemi il piacere. E poi, chi vi obbliga a comprarla? Se vi fa schifo potete sempre lasciarla lì sugli scaffali e attendere qualcosa di meglio. Non potete negare che la scelta non manca. Le cose di cui lamentarsi sono altre, ad esempio di come certi rivenditori disonesti volevano rifilarci a tutti i costi un gioco insieme alla console. E poi scusate, ora che finalmente i videogiochi sono stati riconosciuti come un passatempo "normale", ora che finalmente si può giocare (quasi) in pace, mi tocca sentire queste aporie da coloro che teoricamente dovrebbero dare l'esempio. Ma fatevi i c***i vostri, giocate e fregatevene, non importa se con Dreamcast o PS2, state facendo la figura degli sfigati, dei nerd, a voi va bene così? Siate un po' più maturi. Se anche il vostro inesperto vicino di casa ha appena comprato l'orribile videogioco di **Dragon Ball** solo perché aveva appena visto il cartone animato, che vi frega? Voi non avete mai sbagliato? Io personalmente fatico a ricordare tutte le boiate che ho preso.

Credo di aver finito, in realtà ne avrei per ore, ma spero che qualcuno legga la mia missiva per esprimermi la sua opinione in merito, e soprattutto spero di non avere offeso nessuno.

Alan Fontana
Modena

> **Non riesco più a riconoscermi** nella figura di giocatore "**esperto**", quello di vecchia data, quello che dei "giochini" ne faceva una vera passione. E la **colpa** sai di chi è?
>
> Alan Fontana

Buongiorno, leggo saltuariamente le pagine dedicate alla posta, ma ultimamente alcune lettere mi hanno fatto riflettere. Alcuni lettori che si definiscono "hardcore gamers" parlano di RISPETTO e CULTURA dei giovani (o di chi si è appena avvicinato a questo mondo), dimostrando loro stessi di non averne. Ho 28 anni e videogioco da quando ne avevo 13, e penso che quello dei videogiochi sia un mondo fantastico, ma non mi ero reso conto che (come accade spesso in altri ambiti) ci siano discriminazioni fra giocatori: quelli di serie A (hardcore gamers) che sanno tutto di tutti, e quelli di serie B, rei di essere privi di qualsiasi forma di cultura videoludica. Pensavo che in questo universo (videoludico) si fosse tutti amici e SOPRATUTTO accomunati dalla stessa (sana) passione. Mi accorgo invece che molti si atteggiano a veri e propri "pozzi di scienza". Mi domando il perché di questi atteggiamenti: ognuno videogioca come vuole, con il sistema che vuole, ed il gioco che vuole. Non vedo perché un videogiocatore sia risibile se appassionato di **FIFA** o **Tomb Raider**. Questo atteggiamento mi è parso di riscontrarlo anche in alcuni di voi (della redazione).

Ogni essere umano ha i propri interessi, e non tutti questi interessi devono avere uno studio approfondito per essere svolti. Oggi alcuni utenti intendono il videogioco come semplice passatempo, altri invece amano approfondire le proprie conoscenze in questo ambito. Bene, ma non vedo perché questi ultimi si debbano sentire in dovere di criticare i primi. [...] Devo dire che in anni che leggo riviste non ho mai scritto a nessuna, questa volta l'ho fatto perché mi rattrista vedere queste persone che si atteggiano a "prima donna" snobbando i nuovi arrivati.

Mi ripeto per l'ultima volta: ho sempre pensato che il nostro fosse un mondo particolare dove tutti si potessero sentire i benvenuti, invece mi sembra di essere su un carrozzone politico di bassa lega, dove molti pensano di avere più diritti (per un motivo o per l'altro) di altri.

Maurizio Giudici
Balerna, Ticino (Svizzera)

Adesso basta, scusa lo sfogo caro Marcello, ma ormai non potevo più tacere. Puntualmente anche nell'ultima rubrica della posta leggo parole di disprezzo indirizzate ai famosi ragazzini brufolosi, niente cervello e rovina console. Sinceramente non riesco a capire il motivo di tanto astio, forse la gente che scrive ha dimenticato il passato, oppure sono nati videogamers di fascia A come erroneamente si considerano?

Ci tengo a precisare che anche io ho i miei 12/13 anni di carriera videoludica alle spalle e quindi potrei considerarmi un giocatore esperto, ma non mi è mai passato per testa di offendere le nuove generazioni di videogiocatori, semplicemente perché 10 anni fa anche noi eravamo come loro. Quando giocavo col Commodore o col Master System non compravo nessuna rivista del settore, sceglievo i miei giochi in base all'intuito, al nome e al

prezzo. Spesso mi è capitato di prendere delle cagate assurde, ma altre volte mi è andata meglio (vedi il giorno che comprai **Black Belt**). Poi gli anni passano, le riviste proliferano e la testa migliora (spero!) ed ecco che mi ritrovo a scartare le pippe e comprare i cosiddetti "gioconi" con buona pace degli hardcore gamers.

Allora, dove nascono questi sentimenti di "odio"? La risposta è semplice: siamo invidiosi. Noi ci avvicinammo al mondo dei videogiochi con delle robe tipo **Galaga** oppure i **Trasformers**, le nuove leve sono lì che si beccano **Final Fantasy IX**. Per quanto i giochi del passato possano sembrarci meravigliosi sono solo proiezioni della nostra mente. L'ultima volta che ho fatto una partita al Commodore ho pianto, non per la nostalgia, ma per la vergogna. [...] Un'ultima considerazione la spendo sulla massa: ho sentito che la massa distrugge il mercato, favorisce la diffusione dei giochi pirata ecc. ecc. Credo che coloro che traggano giovamento dalla massificazione siano le piccole software house; sì perché un capolavoro vende sempre in qualsiasi condizione (anche sul Dreamcast) mentre sono i giochini di secondo piano che traggono giovamento dalla massa. E allora che ci frega?

E poi siete convinti che i giochi pirata li comprino soltanto i nuovi videogiocatori? Siete proprio una massa di ipocriti.
Francesco Fiorito

*Interessante la reazione dei lettori di **Super Console** alle stizzite critiche mosse dalla proto-utenza alla neo-utenza videoludica. Al contrario di quanto fosse lecito aspettarsi, la categoria degli "hardcore gamer" non lotta compatta contro la massificazione, ma si divide e si sparpaglia. Mi piacerebbe indagare sui motivi alla base di questo fenomeno. Prima di avanzare le mie opinabilissime considerazioni, propongo di definire (in maniera altrettanto opinabile) i soggetti di questa "disarmonia" intestina. Da un lato abbiamo gli "hardcore gamer aristocratici", coloro che rinnegano la massificazione in quanto specchio del decadimento del videogioco inteso come forma d'arte; dall'altra gli "hardcore gamer populisti", coloro che vedono nella massificazione l'inizio di una "nuova era" in cui il videogioco è (finalmente) per tutti e di tutti; nel mezzo i "nuovi videogiocatori", i nuovi ricchi dell'era videoludica, che - è bene precisarlo - non individuerei esclusivamente nella fascia demografica adolescenziale, ma anche in quella adulta. La distinzione non è ovviamente così netta, ma serve a semplificare l'esposizione del parere di cui mi accingo a rendervi partecipi. Quando si era piccini piccini e di peli sul pube non si sospettava neanche l'esistenza, il mondo attorno a noi era fatto a misura di adulto. Le regole sociali e comportamentali erano già lì ad attenderci mentre venivamo fuori dalla sacca placentare. Siamo cresciuti in un contesto regolamentare pre-impostato dagli adulti e di cui gli adulti erano gli unici legislatori ed insegnanti. Come ci si siede a tavola ("Avvicinati al piatto, impugna bene la forchetta Marcello", diceva papà), come si comunica con gli altri ("Alle persone più grandi devi dare del lei, Marcello", diceva la mamma), quali sono le buone maniere ("Di grazie alla zia, Marcello", diceva la nonna), era tutto già scritto. Il compito del bambino era imparare a memoria ed applicare pedissequamente la costituzione scritta dagli altri. Non c'era nulla che i nostri genitori non sapessero perché erano loro stessi i creatori del mondo in cui eravamo stati invitati a spendere la nostra vita. Eravamo chiusi in un ambiente in un certo senso "limitato" dai dictat parentali, finché un giorno arriva **Pong** (o **Space Invaders** o **Mario Bros**, dipende dall'annata, ma siamo lì). Il videogioco comincia a diffondersi ad altezza di bambino lontano dagli occhi e soprattutto dalle influenze degli adulti. Fra una partita a nascondino ed una a calcetto, cominciamo a trascorrere prima minuti, poi ore davanti ad un monitor, smanettando bizzarri aggeggi che solo noi sappiamo chiamare "joystick". Cosa succede a questo punto? Scopriamo un mondo nuovo di cui i nostri genitori ignorano il funzionamento. Piano piano cominciamo ad assimilare le regole del "nuovo gioco" e le sue meccaniche di fruizione senza che gli adulti abbiano voce in capitolo. Il fascino della scoperta è esaltato dalla consapevolezza di essere i primi a sondare il nuovo terreno. Nessun adulto prima di noi c'è mai stato e nessun adulto sa darci indicazioni o spiegazioni semplicemente perché quel "terreno" prima non esisteva. Ed è qui che nasce l'illusione che quel mondo l'abbiamo "fatto noi" e che spinge gli aristocratici a rinnegare la massificazione. Dal loro punto di vista accettare la massa equivale a perdere l'esclusiva che tanto ci ha intrigato da piccini. Dal momento in cui le regole del videogioco diventano di tutti, si ritorna al punto di partenza. E' in questo momento che gli aristocratici accusano il colpo e cominciano a soffrire i nuovi arrivati (peggio ancora quando ostentano inopportuna saccenza), nell'errata convinzione di essere gli esclusivi beneficiari della religione videoludica piuttosto che esserne gli evangelisti. Al contrario, i populisti hanno capito che da sempre l'obiettivo delle software house non era "aiutare i bambini a crearsi un mondo a loro immagine e somiglianza", bensì - banalmente - sfondare nel mercato di massa. Ed è qui che siamo oggi, nella massa (sottolineo "nella"), con buona pace degli aristocratici. Siamo arrivati a questo punto non perché l'abbiamo voluto noi, ma perché l'hanno voluto "loro", proprio quegli adulti da cui credevamo di tenerci alla larga (Nolan Bushnell non aveva certo 8 anni quando lanciò **Pong** nel 1971). Certo, abbiamo giocato un ruolo fondamentale nell'edificazione del mercato - del resto i soldi li sganciavamo noi, o meglio, i nostri genitori per conto nostro... -, ma siamo stati solo l'inizio, la prima tappa, il primo bersaglio logico di un ineluttabile processo di espansione. A questo punto che fare? Continuare a rinnegare o fregarsene? Se vi interessa saperlo, **Super Console** non fa né l'uno né l'altro. Nel suo piccolo, la testata che avete fra le mani anela ad informare e istruire chi ha voglia di essere informato e istruito. Chi non ha voglia, pace. Maturi autonomamente il suo senso critico (ci siamo riusciti noi, perché non dovrebbero riuscirci gli altri?) e buona fortuna.*
E adesso spazio alle obiezioni.

> Pensavo che in questo universo (videoludico) si fosse **tutti amici** e soprattutto accomunati dalla stessa (sana) passione. Mi accorgo invece che **molti si atteggiano a veri e propri "pozzi di scienza"**.
>
> Maurizio Giudici

Compro la vostra rivista dal 1997, gioco dal 1996 per merito (o colpa) di mamma Sony. Fino ad allora consideravo i Videogiocatori, e la maiuscola non è casuale, dei perfetti idioti. Attenzione: ero un appassionato master di GDR quali *Call of Chtulhu*, *AD&D*, per cui non era il giocare in sé che consideravo insulso, ma il supporto su cui nasceva il divertimento. Forse ero circondato da Videogamers di basso profilo, ma nessuno mi aveva mai mostrato **FFV** o **FFVI**, e consideravo i videogames solo artifici per provare i riflessi o raggiungere il punteggio più alto. Poi l'illuminazione grazie a **Resident Evil**, **Tomb Raider**, **FFVII**...

La premessa mi serve per arrivare ad un 35enne che possiede tre console diverse (ossia tutte quelle in commercio), che si è comprato anche un Saturn Jap per giocarsi un paio di giochi, e che non ha mai acquistato prodotti pirata, semplicemente perché ha applicato una semplicissima regola: ha acceso le proprie capacità critiche. Io non sono un Videogiocatore di annata, sono probabilmente preda dell'ambaradan commercial-massificante scatenato da Sony, ma niente e nessuno mi ha mai obbligato a non scegliere. Signori miei, al cinema passano i films dei Vanzina o dei Fichidindia, ma anche quelli di Cronenberg, Linch, XangXiMou...

Perché se scegliete un programma in TV non potete scegliere anche i vostri games preferiti? Come ogni espressione artistica i VG possono essere belli o mediocri, tocca a noi decidere cosa portarci a casa e cosa lasciare sullo scaffale. La vera caduta di stile credo stia nella non-fruizione di chi si serve della pirateria, che è il vero bengodi del consumismo massificato, quello cioè di chi non ha nemmeno la voglia di scegliere ma solo di possedere. In conclusione credo che la nostra vera preoccupazione debba essere quella di vigilare su un mercato videoludico in continua evoluzione per saper cogliere al volo la creazione che sollazzi o arricchisca il nostro gusto ludico ed estetico, senza soffermarci su chi ce lo propone, ma utilizzandone appieno i contenuti.
Federico "Groovyman" Ferretti

Ciao Marcello, ho letto l'editoriale di marzo e devo dire che non mi trovo molto d'accordo con te, particolarmente per quanto riguarda l'ultima parte di esso. Dici che **Zone of the Enders**, **Onimusha**

e **Shadow of Memories** segnano la fine del "rodaggio" di PS2. Secondo te questi titoli sono *"anche troppi per una console che molti davano per deludente"*...

Ritengo **Super** una rivista attendibile, ma ultimamente mi sembra che vi stiate avvicinando un po' troppo alle riviste ufficiali. Dopo un periodo culminato con un editoriale di Simon Crosignani (che suscitò molte critiche per essere eccessivamente pro-Sony) la situazione era migliorata, ma ora colgo di nuovo segnali di eccessiva "simpatia". I tre titoli che ho elencato in precedenza, infatti, non sono certo dei capolavori! Sì, si tratta di titoli passabili (**Shadow** neanche tanto, 4/10 su Edge, 7/10 per **Onimusha**), godibili, ma non certo killer application che valgano l'acquisto di una console bollata come rivoluzionaria e che avrebbe dovuto offrire una grafica tale da umiliare sistemi come il DC. L'hype è un'arma a doppio taglio: fa vendere macchine, ma espone anche a critiche (mai così giustificabili come in questo caso, IMHO). Fidati: per ora PS2 non è nulla di più che "deludente". E' inaccettabile che molto spesso le texture siano inferiori qualitativamente a quelle DC (credo che sia un dato di fatto, difficilmente smentibile).

E' inaccettabile la difficoltà incontrata dai team di sviluppo nell'applicare un semplicissimo anti-alising (altro dato di fatto). E' quantomeno "deludente" la line-up, che a distanza di quasi un anno dalla release jap della macchina non offre ancora titoli "must-have" (per non parlare dei titoli lanciati con la console). Non fraintendermi, non odio Sony né ho pregiudizi verso alcun produttore di videogames. Ho acquistato tutte le macchine che ho avuto (e dai tempi del VCS 2600 ne ho avute parecchie!) il giorno del lancio, compresa PSone (che pagai, stupidamente, più di un milione e due) ed ho già piazzato il mio ordine per un GBA. Credo di potermi considerare un vero appassionato di videogiochi ma, come ormai avrai immaginato, non ho ancora comperato PS2. Credo che fra breve lo farò (**GT3** sembra davvero grande!), ma quello che intendo dire è che fino ad ora il monolite nero ha offerto una prestazione decisamente insoddisfacente. Fate attenzione e sottolineatelo, altrimenti quando arriveranno titoli realmente validi (e saranno giustamente elogiati) il pubblico di appassionati sarà scettico, memore delle parole spese in precedenza per lavori mediocri.

Aspettando buone nuove dal tray di PS2 vi saluto.

Lorenzo

*Sono quasi allarmato dalla curiosa scomparsa della via di mezzo fra il gioco "capolavoro" e quello "passabile" quando si parla di titoli PlayStation2. **Onimusha** non è solo un gioco passabile. Il 7 su 10 di Edge andrebbe visto alla luce del 7 (dico ben 7) a **Street Fighter EX3**, dell'8 (dico ben 8) a **Fantavision**, dei 6 a **Secret of Mana** e **Front Mission 3**, o del 5 a **MotoGP** (a mio avviso la miglior simulazione motociclistica per console da 10 anni a questa parte. Trovatemene una migliore). Apro una parentesi: io e Edge ci siamo amati per anni, e tuttora ci vogliamo un mondo di bene, ma sono sempre più in disaccordo con i suoi giudizi (tutto iniziò con **WipEout**...). Capisco che la nuova missione della testata anglosassone sia "premiare l'originalità" in un mercato che sembra fotocopiarsi di anno in anno, ma allora perché 9 su 10 a **Tempest 3000** per Nuon? Chiusa la parentesi.*

*Ritornando alla latitanza della via di mezzo fra il gioco passabile ed il capolavoro, premetto di avallare l'idea che PlayStation2 non offra alcuna reale killer application per gli hardcore gamer (dimenticando, per dovere di consuetudine, **SSX**, perché è noto che di killer application può fregiarsi solo un picchiaduro o l'ennesima avventura del baffuto idraulico nintendiano) aggiungendo che ciononostante ne offre diverse per differenti palati (da **Madden NFL 2001** a **Winning Eleven 5**). Ma quanto ci ha messo Dreamcast ad offrire la sua killer application? Un anno? Consideriamo anche **Sonic Adventure** o solo **Soul Calibur**? Anche in questo caso stenderei un velo pietoso sui titoli di lancio (**Pen Pen Tricelon**? **Godzilla**?).*

*Lungi da me criticare la console Sega. Il confronto serve solo a puntualizzare una cosa: né Sony né Sega, bensì Nintendo è l'unica casa che lancia i propri sistemi con una reale killer application. O forse sarebbe meglio dire che lancia la propria killer application assieme al sistema (battuta sottile tesa ad ironizzare sugli storici ritardi della società nipponica dovuti proprio alla volontà di allestire un pacchetto software di prim'ordine prima di gettarsi nella mischia). L'esperienza di Sony nel campo dello sviluppo software non è equiparabile a quella dei due colossi nipponici, e la sua carriera di softco per sistemi a 16bit non mi pare punteggiata da capolavori. Parliamo di una casa che al lancio di PS2 aveva pronto solo **Fantavision** (riciclato da chissà quale tech demo) e che si affida a team esterni come Polyphony Digital o la neo acquisita Naughty Dog per pubblicare i suoi best seller. Chiarito questo, appare evidente il motivo per cui Sony non abbia mai pronta una killer application al lancio (nel caso di PSone, la vera killer app fu il 3D, non tanto **Ridge Racer**): non c'è tempo. L'obiettivo principale di Sony è creare al più presto una base installata che attiri l'interesse delle terze parti e cominci a far girare il meccanismo delle royalty. Pur avendo sconfitto Sega e il suo Saturn nel testa a testa di fine 1994, Sony è consapevole del fatto che sarebbe inopportuno partecipare ad una sfida analoga con Nintendo (un fattore da tenere in forte considerazione quando si ricerca la data di lancio migliore). Risultato: console subito fuori, appena sfornata dalla mente di Kutaragi, e il software poi arriverà. E' quasi una questione di fede. E' sempre stata questa la filosofia di Sony, nel bene o nel male. Ciononostante la ludoteca PSone non mi pare povera di capolavori. Detto questo arriviamo al punto delle "promesse non mantenute". Ma di fatto Sony cos'ha promesso? Esclusivamente potenza, potenza bruta. Dal punto di vista hardware credo che Sony abbia ottemperato ai propri obblighi. Nonostante la sua complessità (da cui texture poco definite e aliasing/flikering), PlayStation2 ha dimostrato da subito (parlo sia di **TTT** che di **RRV**) di macinare poligoni come una facilità disarmante. Col tempo sta anche dimostrando la sorprendente (?) capacità di gestire texture complesse (**FFX** e **Quake III Revolution** mi sembrano indicativi da questo punto di vista) e di applicare anti-aliasing ed altri algoritmi smussa-spigoli all'immagine (vedi **Dark Alliance** e **Gran Turismo 3** – no, non la demo che è di 8 mesi fa, capisci a me...), rafforzando nel sottoscritto la convinzione che il monolite nero non abbia mostrato più del 30% del suo potenziale teorico. Azz... sono entrato in modalità "paladino Sony". Riavvio il sistema e completo il discorso: per tutti i motivi appena esposti non ha senso declassare a mediocri (o "passabili") prodotti di fatto buoni, criticando potenzialità che solo col tempo vedremo sfruttate a dovere. Più che Sony e il suo 128bit, credo che la vera vittima dell'hype sia il videogiocatore. In ultima analisi, **Super Console** premia e continuerà a premiare i giochi PS2 di qualità nonostante non sfruttino il sistema Sony come sarebbe d'uopo (vedi **Winning Eleven 5**) e a stroncare quelli mediocri nonostante ne stressino considerevolmente le capacità (vedi **The Bouncer**, la cui cosmesi – faccio notare – è addirittura superiore a quella tech demo del balletto Riona/Squall. Altro che promesse non mantenute...).*

> Fino ad ora il **monolite nero** ha offerto una prestazione **decisamente insoddisfacente**.
>
> Lorenzo

Carissima redazione di **SC**, nel ringraziarvi dello spazio concessomi, accetto il rischio di perdermi in vaneggiamenti post 869 salti col la corda fatti impersonando un bambino col cappello da merlino in una piazzetta di un borgo antico caratteristico, addentrandomi nell'approfondimento di un tema che, suppongo, stia particolarmente a cuore a tutti coloro che spenderebbero un'ora del proprio tempo a cercare di emularmi o superarmi. Cos'è la longevità in un vg? Tralasciando per un attimo la natura e la qualificazione dell'argomento in questione, vorrei soffermarmi sulla domanda che sin dai primissimi numeri di **SC**, come di tutte le altre riviste specializzate, mi sono sempre posto e a cui oggi, dopo aver osservato le mie mani piagate dai numerosi calli sui polpastrelli, sento di dare una risposta. Come si può valutare, attribuendogli una valutazione numerica nel tentativo di "oggettivizzarlo", un aspetto del videogioco che è tra i più soggettivi in assoluto? Partirei dall'osservare che non è corretto rapportare la quantità di ore passate dinanzi allo schermo con la qualità del piacere infuso nell'utente che si cimenta joy-pad in pugno. Fossilizzarsi sul quanto l'esperienza ludica debba essere lunga per essere considerata longeva, porta all'idea fuorviante che un numero maggiore di ore di fruizione giovi di per sé alla longevità di un titolo. Credete che un titolo strutturalmente valido come un **Tomb Raider** qualsiasi possa dirsi longevo? L'errare tra una locazione ad un'altra richiede oggettivamente un numero abbondante di ore, ma mi sento di dire che tali ore di gioco si concretizzino per l'utente in noiose peregrinazioni inframmezzate da sporadiche dosi di piacere ludico! Orbene, se tali dosi fossero concentrate, da una diversa struttura di gioco, in un tempo medio di fruizione molto inferiore potrebbe forse dirsi che nel

secondo caso il tasso di longevità sia inferiore? Assolutamente no. Anzi, è del tutto probabile che la possibilità di rivivere con un ritmo serrato gli aspetti ludici proposti, possa essere di stimolo alla rigiocabilità del titolo, rendendolo, di fatto, molto più longevo ed appetibile. Il "quanto" da considerare non è quello relativo al tempo oggettivamente e mediamente necessario a completare l'esperienza ludica, ma quello relativo al tempo che ciascun videogiocatore dedicherà alla fruizione del titolo. Se ciò è vero, lo è parimenti la necessità di valutare tale aspetto senza esimersi dal farlo rifugiandosi nella estrema soggettività della questione. Assolutamente sbagliato è il voler oggettivizzare la valutazione rendendola valida per ciascuno dei lettori; poco mi convince la soluzione di inserire commenti multipli nelle recensioni; ritengo invece soluzione ottimale quella di articolare la recensione prestando attenzione a fornire al lettore un'analisi di tutti gli aspetti del titolo lasciando al lui il compito di farsi un'idea del prodotto e decidere se ritenerlo o meno confacente ai propri gusti. In secondo luogo, mi sembra altrettanto fuorviante la classica schematizzazione proposta dalla critica videoludica (cartacea e non) secondo cui vi sarebbero dei fattori intrinseci al prodotto che ne determinerebbero la longevità. Non si capisce per quale motivo confrontando le valutazioni numeriche delle testate che ancora fanno uso di tale simbologismo, con imperterrita puntualità un RPG che non abbia subito una stroncatura venga valutato più longevo di uno spara e fuggi che abbia ottenuto un giudizio lusinghiero (ho apprezzato molto la vostra scelta editoriale di lasciare come riferimento simbolico il solo voto finale, ma ritengo che si possa fare ancora meglio eliminando ogni riferimento numerico, raggruppando i titoli in una scala di categorie che vadano dal pessimo al caldamente raccomandato: pensateci!). Concludo cercando di dare la mia risposta alla domanda iniziale e aspettando di leggere la vostra. Se si ha la bontà di assecondare la seguente commistione di materie, l'unico modo che mi sembra idoneo a cristallizzare un concetto talmente fluttuante - sebbene non risolva il problema della soggettività - è quello di racchiuderlo nella elementare formula matematica tempoXpiacere/frustrazione. Dove tempo e piacere siano compresi in una scala da 1 a 10 e frustrazione in una scala da 1 a 5. Da ciò possiamo ricavare che la longevità è il senso di appagamento che i programmatori sapranno suscitare in noi videogiocatori con la sapiente miscela degli elementi di cui si compone l'esperienza videoludica. Per cui mi sento di proporre un'interpretazione del tutto controcorrente che vuole considerare come maggiormente longevi quei games appartenenti alla categoria dei titoli finiti, cioè quella tipologia di videogiochi in cui il piacere ludico sia riposto nella meccanica del giocare e in cui tale piacere sia fine a se stesso (come i puzzle-game o i titoli sportivi), rispetto a quella tipologia di giochi in cui la piacevolezza del giocare sia con enfasi riposta nei progressi e nelle scoperte che il giocatore fa durante il percorso di gioco già predefinito che conduce "all'evento" finale (come gli RPG o le avventure dinamiche). Preciso che per titoli finiti intendo quei videogiochi per i quali l'espressione "ho finito il gioco" non sia valida. Come dite? Il gioco è bello quando dura poco? E perché no! Vabbé, basta vaneggiare, torno a saltare la corda.

Foxtrone
foxtrone@hotmail.com

Siamo tutti portati a credere che la longevità sia un fattore "lineare" misurabile in funzione del tempo impiegato per attraversare l'esperienza ludica dal "press start" al "game over". Foxtrone ci fa notare che non è così, che la longevità si misura in base al tempo che impiega la noia a sopraffare il divertimento, un processo che si manifesta a velocità diverse per ogni singolo utente e a seconda del genere di gioco preso in esame (RPG o puzzle game?). E fin qui ci siamo. E' facile quindi dedurre l'inadeguatezza del fattore longevità a partecipare al processo di determinazione di un giudizio il più possibile oggettivo su qualsiasi videogioco. E' il caso allora di non prenderlo più in considerazione? Si può formulare una critica prescindendo dalla longevità? In un certo senso sì. Sì quando si comprende che la longevità è un termine improprio con cui si tenta di dar corpo ad un altro fattore. Quale? L'appagamento. Fateci caso. A prescindere dalla durata dell'esperienza ludica, a prescindere dalla rigiocabilità, un gioco può dirsi "longevo" solo se appaga l'utente. Può durare un giorno, una settimana, un mese, ma se alla fine della fiera il giocatore non si sente appagato, cicca. Alcuni giochi possono metterci un'eternità ad appagare l'utente (un'avventura ad esempio), altri un paio d'ore (uno sparatutto). Nei due casi il fattore tempo ha rilevanza nulla eppure si tende a credere che il primo sia più "longevo" del secondo. Al di là della soggettività del giudizio, è questa inadeguatezza della longevità a fare da elemento discriminante la causa principale della sua scomparsa dalle recensioni di ***Super Console****. A questo punto qualcuno potrebbe obiettare dicendo "*inserite la voce 'Appagamento' allora.*" Già fatto, rispondo, è il Voto.*

> Fossilizzarsi sul quanto l'**esperienza ludica** debba essere lunga per essere considerata **longeva**, porta all'idea fuorviante che un numero maggiore di **ore di fruizione** giovi di per sé alla longevità di un titolo.
>
> Foxtrone

Niente di più vero. Come dicono gli anglofoni, e come dice anche quel tizio laggiù: Sky is the limit. Peccato che talvolta la ns testa sia così piccola da fare fatica a comprendere dove comincia e dove finisce il cielo. Quando comprai la mia prima console, Intellivision, capivo che poteva esistere una grafica migliore di quella, ma credevo di essere vicino al limite. Quando vidi la conversione di **Ghost 'n' Goblins** per C64 non credevo ai miei occhi. Era inutile chiedersi "potranno mai uscire giochi migliori?" perché quello mi sembrava il non plus ultra. Poi comincia il processo inverso. Quando esce Megadrive comincio a capire che i giochi, effettivamente, potevano diventare ancora migliori. In giochi che per quei tempi erano perfetti, cominciavo a vedere delle limitazioni. PlayStation. Le tempie mi fanno male. Generation 128. Ok, ma dopo? Oggi vedo in **Sega GT** su Dreamcast che le case hanno pareti, porte e finestre spaventosamente piatti e senza "voluminosità". Vedo corpi con giunture e stature irreali, vedo auto che quando si incidentano (passatemi la grammatica) non si deformano. Paradossalmente, migliorando le cose se ne colgono più apertamente i difetti. *Homo videoludicus*? E poi? Poi vedo mascherine da indossare con sonoro multisurround e schermo a cristalli liquidi con illuminazione laterale a gas per non stancare la vista e rilassare i nervi. Vedo picchiaduro con le viscere dei lottatori che fuoriescono, dopo un affondo di spada. Vedo i tizi di Capcom che assumono nuovo personale nei reparti autopsie di Nagoya. Vedo persone con abiti che presentano dei falli. Vedo pugili che hanno finissima IA. Sento il sudore sul loro corpo, che tende a deviare la traiettoria dei miei colpi. Non vedo una grafica FOTOrealista. Vedo piuttosto una grafica IPER-realistica. Una grafica così ricca di colori, volumetrie, sfumature, che alla fine del gioco il mondo sembrerà ancora più grigio e deprimente di quel quartierino di New York dove fanno una pizza al pesto favolosa. Vedo gente che, uscita di casa, nota quanto siano scadenti le texture sul taxi che le porta all'aeroporto. Peccato che quella sia la realtà. Vedo guanti che trasmettono piccole scariche elettriche, che leggono le impronte digitali, che provocano microfatture, per rendere il tutto più realistico. E vedo il logo Sony-Nike, vicino al polso. Vedo persone passare l'intera esistenza nel sicuro salotto delle loro case, perfettamente abbronzati alle Hawaii. Li vedo tradire allegramente la moglie con la formosa vicina di casa, ed eiaculare sul tappeto del loro triste e spoglio salotto, nella solitudine più penosa. Vedo donne profumate, ma non solo. Appena le mie mucose nasali saranno debitamente stimolate, apparirà in un piccolo riquadro, in alto a destra, in hi-res 3D la reclame del profumo che sto percependo con lo slogan scandito in 10 lingue, italiano escluso, ovviamente. Vedo giochi in cui potrai selezionare non solo il livello di difficoltà ma anche il livello di dolore. Ed il livello di dolore del tuo avversario. Vedo Survival Horror che registreranno le ns pulsazioni, per indicarci la strada che è meglio seguire lungo la trama, se evolvere la storia d'amore con la collegiale o passare direttamente al sangue versato. Ti si è rizzato il membro durante l'incontro con Nadine? Ok, take it easy, just relax e trombala, poi affrontiamo il Tyrant. Vedo i tuoi avversari in un picchiaduro urlare e piangere di dolore. Comincerà tutto così, per gioco. I ns corpi diventeranno sempre più flaccidi, le ns emozioni sempre più forti. Ci sarà qualcuno che però penserà a noi. Matrix forse non è così lontano. Anzi, Matrix è solo a metà, fra noi ed il cielo. Perché il cielo è il limite, ed i limiti non si raggiungono mai. Cius a tous®

Emanuele a.k.a. Lord of The Midlands

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q Ma è vero che Squaresoft sta sviluppando in questi mesi le conversioni dei vecchi **Final Fantasy** su PlayStation2?

A *Sì, pur di far soldi (e Dio solo sa quanto ne ha bisogno dal momento in cui s'è imbarcata nella costosa avventura cinematografica* Final Fantasy The Spirits Within*), la casa nipponica ha annunciato* ***Final Fantasy VII***, ***VIII*** *e* ***IX*** *per il nuovo sistema Sony. Sinceramente viene da interrogarsi sul senso di questa scelta, soprattutto considerando che la retrocompatibilità del monolite nero dovrebbe in teoria invitare al "retrogaming" di quanto già disponibile su PSone. Pertanto non immagino per queste conversioni un fine diverso da quello prettamente commerciale. Dubito che assisteremo a qualcosa che vada troppo al di là di una risoluzione grafica più alta e qualche effetto particellare in più. Mah, staremo a vedere...*

Q Quali sono le intenzioni di Sony in merito al prezzo di PlayStation2? Quando (e di quanto) dovrebbe iniziare a calare in Italia?

A *In una parola "boh!". Da un lato, l'abbassamento del prezzo di PlayStation2 in tempi brevi sembra prevedibile in vista dello scontro con Xbox e GameCube, nonché indispensabile per contrastare il minaccioso calo delle vendite occorrente da un po' di mesi a questa parte in Europa, e soprattutto in Italia. Dall'altro sembra che al momento il costo di fabbricazione del sistema Sony sia troppo alto per ordinare un taglio del prezzo. Alcune spie infiltrate da* ***Super Console*** *nel quartier generale di Sony, infatti, danno per "non previsto" un annuncio in tal senso prima della fine dell'anno. Se così fosse, le cause potrebbero essere fondamentalmente due: 1) produrre PlayStation2 costa effettivamente troppo; 2) magari Sony ha buoni motivi per ritenere che il lancio di Xbox e GameCube non avverrà nel 2001, pertanto preferisce aspettare che le economie di scala sortiscano i loro effetti naturalmente. Ne sapremo di più all'E3.*

Q Uscirà anche per il mercato europeo la combo PlayStation2 + telecomando? Se sì costerà di più?

A *Il lancio europeo del telecomando ufficiale Sony per PlayStation2 è previsto per la fine di questa primavera, ma non è chiaro se verrà venduto in bundle con la console o solo separatamente. Ciononostante rafforzerebbe quest'ultima ipotesi la recente commercializzazione del modello giapponese SCPH-30000 in Giappone, appunto privo di telecomando (vedi* ***Playworld*** *su questo numero).*

Q Gradirei avere ulteriori chiarimenti riguardo la presunta incompatibilità del cavo RGB con il lettore DVD di PS2. 1) Si avranno problemi anche utilizzando i DVD-ROM? 2) Dato che l'inibizione del segnale RGB è ordinata via software esiste qualche "trucchetto" (tipo la combinazione di qualche tasto sul joypad) per bypassare il problema? 3) Il mio negoziante sostiene che l'incompatibilità riguarda solo i televisori più vecchi mentre su quelli nuovi ciò non avviene. Mi sembra strano... E' vero?

A *1) No. L'inibizione del segnale RGB occorre solo durante la riproduzione dei film su DVD. I videogiochi non danno alcun problema; 2) No, ma esiste la possibilità di porvi rimedio con una semplice modifica sull'hardware. Basta collegare a massa un punto della scheda ed il gioco è fatto. Sul prossimo numero spiegheremo la procedura e valuteremo la sua efficacia. Per i lettori più impazienti suggerisco due indirizzi:* www.gamefreax.de/ps2/ps2mod/ps2rgbmod.jpg *e* www.afdigitale.it *(ottimo lavoro ragazzi ;-)). Occhio però che ci si frega la garanzia con queste cose...; 3) No, è falso.*

Q Dato che PlayStation2 monta soltanto due porte USB, come si farà ad usare contemporaneamente mouse, tastiera e modem? Verrà creata una tastiera con un mouse incorporato?

A *Bella idea, ma di fatto non c'è nessun problema a collegare più di due periferiche USB a PlayStation2. E' sufficiente una centralina (meglio nota come "hub") come quella mostrata in foto. Il prezzo va dalle 50 alle 100 mila lire (dipende dal numero di porte extra montate sull'hub, di solito 4 o 7). Esistono inoltre tastiere e monitor per PC con hub USB incorporato. Lo stesso discorso vale anche per le periferiche i.Link/Firewire. Basta un hub Firewire e via di partite in multiplayer a* ***Gran Turismo 3 A-Spec****.*

Q Sono intenzionato ad andare al Futureshow di Bologna, ma non sono ben informato su quello che ci sarà per quanto riguarda hardware e software. Potreste darmi maggiori informazioni?

A *Sì, niente PlayStation2 a 499.000 lire. Sony si è opposta all'iniziativa promossa dall'organizzatore della fiera in accoppiata con Vobis, dichiarando quanto segue: "Sony Computer Entertainment Italia si dissocia dall'operazione pubblicitaria del Futurshow di Bologna che mette in vendita la consolle PlayStation 2 ad un prezzo fuori da ogni logica di mercato. Sony Computer Entertainment Italia considera questo inaccettabile per l'azienda e soprattutto per tutti i suoi consumatori. Per tutti quelli che hanno acquistato la consolle PlayStation 2 al prezzo di vendita consigliato di L.899.000". (le doppie "L" in "console" sono di Sony Italia, non di* ***Super Console****).*

Q Quando verrà lanciato in Italia il Data Cable per collegare PSone e PlayStation2 ai telefoni cellulari?

A *Molto dipende da quando e quale tecnologia di comunicazione prenderà piede in Europa e dal modello di cellulari di nuova generazione che ne faranno uso. In Giappone abbiamo rispettivamente l'i.Mode di DoCoMo e i telefonini della serie 503 e 502. In Europa siamo fermi al WAP. Nonostante gli accordi presi da Sony con gli operatori locali, credo che si dovrà aspettare diverso tempo prima di poter approfittare del Data Cable (in foto) qui da noi.*

Feedback: aavecone@usa.net

IL GRAFICO

Parte 2: Le fasi della produzione grafica - il controllo di qualità; luci, ombre e lightmaps

Nello scorso numero abbiamo analizzato il percorso creativo relativo alla progettazione, alla realizzazione ed al controllo della produzione grafica in un videogioco. Si tratta di un processo lungo e laborioso, soggetto a molti vincoli produttivi. Ciò comporta la necessità di frequenti rifacimenti e ritocchi al lavoro realizzato. A differenza di quanto avviene con le produzioni di animazione digitale "classica", l'inserimento di modelli, texture ed animazioni in un codice in tempo reale comporta una serie di limitazioni. Tra i vincoli produttivi più importanti ricordiamo il Controllo di Qualità, primo argomento di questo numero di **Game Development**. In seguito ci occuperemo delle tecniche più diffuse per gestire l'illuminazione in realtime. Nei videogiochi contemporanei l'utilizzo di luci dinamiche e di lightmaps è divenuto quasi un obbligo anche perché l'occhio dei videogiocatori si è ormai assuefatto alle mirabolanti ambientazioni claustrofobiche che hanno reso unici titoli come **Resident Evil** e **Metal Gear Solid**.

IL CONTROLLO DI QUALITÀ

Come abbiamo visto il mese scorso, dopo aver inserito nel codice i modelli e le animazioni realizzate in precedenza, è necessario un primo controllo di natura tecnica. Il capoprogetto ed i grafici devono verificare, rendering alla mano, se la resa cosmetica di modelli, ambienti e texture con il motore in realtime risulta fedele all'impostazione iniziale del lavoro. Si tratta di un passaggio scontato solo in apparenza poiché le modalità di rendering e la fedeltà cromatica delle texture possono variare sensibilmente utilizzando un motore al posto di un altro. Utilizzando un engine in realtime, soggetto a limitazioni e compromessi, tale differenza può essere molto evidente, spesso in senso negativo. Ad esempio, è sufficiente anche una diversa gestione delle sorgenti luminose e della mappatura delle texture oppure una diversa tecnica di interpolazione delle animazioni per rendere il risultato finale molto diverso da ciò che i grafici hanno realizzato sulle loro workstation. Se aggiungiamo gli spesso inevitabili compromessi, imprecisioni o approssimazioni del software di esportazione, è facile rendersi conto della quantità di fattori che possono influire sul lavoro dei grafici.

Con l'avvento delle console a 128bit, la differenza tra il rendering precalcolato ed in tempo reale va assottigliandosi sempre più (come mostrano **Metal Gear Solid 2** e **Gran Turismo 3** su PS2), e tale processo risulta semplificato. Ciò è dovuto alla maggiore risoluzione video, che riduce i "salti mortali" per rendere modelli e texture, ed alla notevole customizzazione dei parametri di rendering in realtime.

Una volta risolti tutti i problemi di natura tecnica, è il momento del temutissimo controllo di qualità. Tutti i responsabili della produzione, i grafici e gli sviluppatori assistono ad una sessione di testing del materiale appena realizzato. Lo scopo di tale sessione è di verificare se, appurata la fedeltà visuale del lavoro, i prodotti grafici si integrano alla perfezione nel gioco. Si tratta di una serie di controlli volti alla verifica della pertinenza, della velocità e della fluidità di animazioni e transizioni, delle proporzioni dei modelli e della loro resa cosmetica relativa all'illuminazione (statica o dinamica che sia). Inoltre è importante analizzare con precisione la resa del "feel" visivo di ambienti, circuiti e locazioni di gioco. Il controllo di qualità rappresenta uno dei fattori che influiscono maggiormente sul livello finale del gioco, ed è strettamente legato al tempo (ossia al budget) a disposizione. Se il budget è sostanzioso sarà possibile controllare, verificare e sperimentare variazioni sul tema. In caso contrario, bisognerà porre maggiore attenzione nella realizzazione iniziale, accontentandosi di un risultato finale magari non ottimale.

Il controllo di qualità è uno dei pochi stadi *dinamici* nella produzione di un videogioco. La preproduzione, ad esempio, viene eseguita una sola volta, ed i risultati conseguiti sono validi per tutto il ciclo produttivo. Il controllo di qualità è un procedimento "in divenire" che si sviluppa dal momento in cui viene realizzato il primo modello fino alla chiusura del progetto. Come ormai ben sappiamo, i programmatori hanno un ruolo decisivo anche in tale procedimento. E' loro compito calibrare a regola d'arte i parametri di animazione, implementare routine di interpolazione valide, gestire fattori critici come le lightmaps e la posizione delle sorgenti di luce dinamiche. Tutto ciò, insieme alla efficace realizzazione del materiale grafico, contribuisce al look definitivo del titolo in lavorazione, e ne favorisce miglioramenti e aggiunte. Un evidente esempio dell'importanza del controllo di qualità è rappresentato da **Gran Turismo 3** su PS2. La prima versione presentata, nell'ormai lontano marzo 2000, era molto simile a **Gran Turismo** su PSone in modalità Hi-Fi.. Il capolavoro Polyphony era spesso inferiore, dal punto di vista cosmetico, persino al traballante **Ridge Racer V**. Ciò era dovuto alle strettissime deadline relative al lancio di PS2. Il settore controllo di qualità di Polyphony, tra i più severi in circolazione, ha bocciato il prodotto poiché non soddisfacente i criteri estetici del marchio Polyphony. Il nome **Gran Turismo**, infatti, deve ricordare sempre un aspetto grafico *"state of the art"*. Una realizzazione grafica talvolta incerta rischiava di incrinare il fortunato rapporto tra i videogiocatori e la Polyphony. Per questo motivo il tempo di produzione è stato portato a più di due anni, e lo straordinario risultato attuale rende pienamente giustizia al blasone di **Gran Turismo** ed alla console del Millennio.

ILLUMINAZIONE DINAMICA E LIGHTMAP

Occupiamoci adesso di un frequente argomento di discussione tra gli appassionati, l'illuminazione dinamica e le lightmaps. Già dalla seconda generazione, i videogiochi 3D vantavano un'illuminazione cosiddetta "statica" che conferiva realismo ed atmosfera agli ambienti. Si tratta di una tecnica "leggera" basata sul noto algoritmo di Gouraud. In pratica l'illuminazione statica era applicata mediante algoritmi che "smussavano" gli angoli delle strutture poligonali conferendo loro un aspetto "morbido". Ciò consentiva una realistica risposta cromatica e visuale all'illuminazione. Tale procedimento era applicato in fase di modellazione, e non era modificabile in tempo reale, ma attraverso una serie di calcoli e parametri "offline". Per ottenere l'illuminazione statica era sufficiente impostare le luci ambientali sulle stazioni di modellazione 3D, ed in seguito calcolare il valore del Gouraud shading per il modello da esportare. Una volta introdotto il tutto nel codice, era sufficiente leggere i valori calcolati e generare il modello di shading. Questo tipo di illuminazione consente un buon realismo, ma non permette l'utilizzo di sorgenti luminose mobili e variabili come i flare di **Tomb Raider** o la torcia elettrica delle guardie in **Metal Gear Solid 2**.

Utilizzando un'illuminazione statica, risulta inoltre laborioso realizzare le ombre "fisse", che non possono essere calcolate in tempo reale. E' necessario quindi simulame l'aspetto mediante le tecniche più diverse, dalle banali ombre circolari di **Final Fantasy 8**, **Parasite Eve** e **Resident Evil: Code Veronica**, ai riusciti artifici di **Onimusha**, **Tekken 3**, **MotoGP** e così via.

Passiamo alle Lightmaps, che derivano da concetti simili all'illuminazione statica. Esse sono delle mappe di ombra precalcolate e statiche, che sono applicate "as is" al modello in tempo reale. Dopo aver creato il modello da renderizzare (di solito ambienti ed edifici) è possibile calcolare, mediante appositi software, le ombre *reali* generate dagli oggetti di contorno (colonne, alberi, montagne, tribune) su di esso. Tale calcolo avviene con il massimo rigore fisico. Non si tratta di una simulazione, ma di ombre ottiche realmente calcolate. La differenza è che il calcolo avviene una tantum, sulle stazioni di rendering, ed è replicato in realtime senza un eccessivo peso sul processore. Persino con gli attuali sistemi a 128bit, il calcolo in tempo reale, fotogramma per fotogramma, di una lightmap complessa sarebbe improponibile, oltre che un'operazione poco opportuna. Questo perché nella maggior parte dei casi, dai circuiti automobilistici fino alle stanze di un dungeon, una lightmap rappresenta il miglior compromesso tra computing power e resa finale. Realizzare in tempo reale, per esempio, le straordinarie ombre "ambientali" di **Gran Turismo 3** sarebbe un inutile spreco di risorse: negli ambienti aperti l'inclinazione della luce varia molto lentamente. Molto meglio realizzare anche più lightmap, ognuna per una differente ora del giorno, e magari agire sul colore dell'ombra per simularne le variazioni in base alla luminosità del sole.

Concludiamo questo numero con alcuni cenni sull'illuminazione dinamica. Si tratta di una tecnica introdotta di recente nei videogames. Ciò è dovuto al suo non indifferente "peso" computazionale, che sovraccaricava non poco le CPU a 32bit. L'illuminazione dinamica consiste nel calcolo, fotogramma per fotogramma, della resa di ogni luce posizionata nella scena. Tale calcolo può avvenire su tutti gli oggetti presenti nell'ambiente (con notevole "peso" sulla CPU) oppure solo su alcuni di essi. Ciò avviene mediante complessi algoritmi di calcolo che si basano su versioni ottimizzate ed in tempo reale dell'algoritmo di Gouraud. La luce non è "visibile" nella sua essenza (luce non volumetrica), ma essa è visibile nella scena sulla superficie degli oggetti "illuminati". Tale distinzione, in apparenza banale, racchiude l'essenza dell'illuminazione dinamica, che è riconducibile ad un Gouraud (o Phong) Shading in tempo reale basato su una o più sorgenti di luce di intensità variabile. Ovviamente l'illuminazione dinamica può essere usata in sinergia con le lightmap utilizzando luci additive ben calibrate. Le macchine a 128bit (come anche le schede OpenGL high end) consentono una gestione hardware delle luci dinamiche che, fino ad un certo un numero di sorgenti, riesce a non appesantire la scena in maniera sensibile, rendendo possibili atmosfere ed ambientazioni impensabili sino a poco tempo fa.

NEXT MONTH

Il prossimo mese **Game Development** ospiterà uno speciale dedicato a Playstation2. Si tratterà di un indagine divisa in due parti. Una dedicata all'analisi dello stato della programmazione di PS2 ad un anno dal lancio, l'altra all'analisi dei middleware, ovvero i tool che consentono la programmazione "semplificata" di PS2. Infine, con l'aiuto di pareri autorevoli, cercheremo di quantificare, ad oggi, lo sfruttamento dell'hardware di PS2 da parte degli ultimimissimi titoli (**Winning Eleven 5**, **ZOE**, **Gran Turismo 3**, **Metal Gear Solid 2**, etc.).

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergiocangialosi

The Rocky Horror Picture Show

(id, UK 1975*)*

Brad e Janet sono due giovani innamorati, partoriti dell'ennesima pleasentville rurale americana fine anni '70, pronti a compiere il fatidico passo congiungendosi in matrimonio. Prima, però, decidono di chiedere consiglio al loro amico e mentore Dott. Scott. Ma il caso vuole che, complici una pioggia torrenziale ed un'immancabile foratura, i due "piccioncini" non riusciranno a raggiungere la casa del Dottore, finendo per trovare riparo in un enorme e tetro castello. Qui i protagonisti verranno controvoglia coinvolti dal maggiordomo, Riff Raff, a far parte della festa in onore del misterioso padrone di casa. Ed eccolo arrivare, infine, ed aprire le danze, in reggicalze e zeppe vertiginose, Frank-N-Further, uno "sweet transvestite", dai movimenti alquanto ammiccanti e dai gusti sessuali piuttosto libertini. Poco dopo, i due fidanzatini, verranno invitati nel laboratorio per partecipare alla nascita della nuova creatura di Frank, ovvero Rocky Horror, "uomo-oggetto" dei desideri sessuali del suo sempre più "famelico" creatore. Nell'escalation di delirio erotico che ne consegue, riusciranno i due giovani a mantenersi integri nel corpo e nella mente senza cadere nelle peccaminose "proposte indecenti" di Frank?

Ci sono film che, non so se per loro fortuna o meno, sembrano dimostrare sin dalla nascita un'antipatia viscerale verso il contenitore televisivo. Ebbene, *The Rocky Horror Picture Show*, forse in quanto non-genere o semplicemente sovversivo, è sempre stato ingiustamente bandito dalle programmazioni via etere, conferendogli indirettamente quella specie di mistero che, comunque, ha contribuito a renderlo più intrigante e ricercato dal pubblico esigente. Il fascino del film risiede innanzitutto nella sua tipologia non definita: musical, horror, B-movie, sono, infatti, generi che mixati possono confondere lo spettatore (assieme ad una scenografia strampalata), ma che nello stesso tempo stimolano la percezione di un occhio a volte troppo "assopito". Il musical, oltre che alle belle canzoni di Richard O' Brien (presente nello spettacolo nel ruolo di Riff Raff), deve il suo successo alla splendida interpretazione degli attori/cantanti/ballerini (alcuni provenienti dalla versione teatrale originale inglese, un minispettacolo replicato a Londra per ben dieci anni) che gli danno corpo e alla recitazione di Susan Sarandon e Meat Loaf, protagonisti anche dell'edizione americana dello show teatrale. Su tutti primeggia sicuramente Tim Curry nella parte del peccaminoso ed irrefrenabile Frank-N-Furter, autore di una delle più belle entrate in scena della storia del cinema.

Passando alla parte tecnica, è sicuramente da lodare l'impegno della casa editrice americana nel curare questa deliziosa special edition per il 25° anniversario del film (ventiseiesimo per l'edizione italiana). Il video è presentato nell'originale formato cinematografico dove i colori conservano gli stessi toni accesi degli anni settanta a dispetto della vecchiaia della pellicola. L'audio è stato rimasterizzato egregiamente in uno stupendo 5.1 che risalta adeguatamente la qualità della musica. La schermata del menu principale è animata da simpatici siparietti che vedono i due feticci del musical - ovvero le labbra (rosse) di Frank e le sue gambe in reggicalze - interagire con le nostre decisioni e commentare le nostre scelte.

Sotto il profilo dei contenuti extra, entrambi i DVD includono tutto ciò che un appassionato di questo musical amerebbe possedere. Sono presenti, infatti, numerosi inserti speciali (tutti rigorosamente sottotitolati in italiano) tra i quali spiccano le informazioni sulla lavorazione del film e la sua precedente storia teatrale, diverse curiosità dai dietro le quinte e numerose riprese dal vivo di rappresentazioni teatrali amatoriali. È presente inoltre un esaustivo documentario intitolato "Rocky Horror Double Feature Video Show", prodotto dalla VH1, in cui Richard O' Brien racconta la storia del suo spettacolo aggirandosi per il castello mentre canticchia, accompagnato dalla chitarra, alcune canzoni celebri del film. Diverse sono infine le interviste ai componenti del film.

Scheda artistica:

Regia
Jim Sharman
Sceneggiatura
Richard O'Brien, Jim Sharman
Interpreti principali
Tim Curry (Doctor Frank-N-Furter), Susan Sarandon (Janet Weiss), Barry Bostwick (Brad Majors), Richard O'Brien (Riff Raff), Patricia Quinn (Magenta), Nell Campbell (Columbia), Meat Loaf (Eddie)
Prodotto da
20th Century Fox

Scheda tecnica

Formato schermo	1.66:1 anamorfico
Formati sonori	Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Ita, Ing
Contenuti speciali	Commento audio di Richard O' Brien e Patricia Quinn, partecipazione del pubblico e del suggeritore, scene tagliate, interviste agli attori principali, video musicale "Hot patootie", documentario "Rocky Horror Double Feature Video Show", outtake, karaoke
Supporto	DVD 9
Distribuito da	20th Century Fox
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.46.000

Glossario

Formati video

Il problema del formato video nasce dal fatto che i film vengono girati in cinemascope, un formato che offre alla ripresa una maggiore lunghezza in orizzontale. Il rapporto dell'immagine cinematografica originale è quindi di 2.35:1 (dove 2.35 indica la lunghezza della base e uno quello dell'altezza). Quando però l'immagine viene trasmessa su un più comune televisore dal rapporto di 1.33:1 (altrimenti detto 4:3) è necessario apportare alcune modifiche per evitare di tagliarne giocoforza i lati. Nel caso specifico, il DVD funge da vera sorgente anamorfica riportando l'immagine ad una corretta proporzione applicando barre nere sul lato inferiore e superiore dello schermo. Questo non avviene se si è un fortunati possessori di televisori dal rapporto di 16:9, meglio noti come Widescreen.

Formati audio

Un disco DVD video può contenere sino a otto canali audio distinti riproducibili contemporaneamente. Ciò permette di arricchire l'esperienza audio di maggiore tridimensionalità grazie all'impiego di un maggior numero di fonti sonore. Il numero in questione dipende dal tipo di formato audio: quelli più comuni sono il Dolby Digital (DD) e il più recente DTS. Il sistema Dolby Digital (conosciuto anche con il termine AC-3) può essere composto da 2 a 5.1 canali (leggi più semplicemente casse) dove il ".1" è riferito al subwoofer dell'impianto che riproduce gli effetti a bassa frequenza.
Il Digital Theater Systems (DTS), invece, è un formato di codifica audio di qualità superiore a quella del Dolby Digital. Necessita di un decoder esterno.

Supporto

Esistono diversi modelli di Digital Versatile Disc che, in base alla loro struttura, possono contenere più o meno dati. Il più comune è il DVD 5 (singolo lato/singolo strato), dalla capienza di 4.37 gigabytes (4.7 miliardi di byte) pari ad oltre due ore di video; quindi il DVD 9 (singolo lato/doppio strato) da 7.95 gigabytes per quattro ore di video, e infine il più capiente DVD 10 (doppio lato/singolo strato) da ben 8.74 gigabytes per oltre quattro ore e mezza di video. In commercio esistono supporti più capienti (come il DVD 14 e il DVD 18), ma i loro elevati costi di produzione ne frenano attualmente l'impiego nel campo dell'home video. Per la cronaca, un'ora di film di media qualità occupa circa 2 gigabytes.

>>incoming

MOVIE*news*

In cerca di una distribuzione in America è il film evento,secondo molti, dell'ultimo Sundance Festival, ovvero **Waking Life** di Richard Linklater. Un uomo percorre scenari lisergici incontrando personaggi strani, in quello che il regista definisce essere "un interessante matrimonio tra il cinema e il computer". Il film, originariamente girato e montato in digitale con attori reali, è stato successivamente rielaborato con particolari tecniche d'animazione digitale (*rotoscoping animation*) da ben 30 disegnatori, ognuno con il proprio personaggio da stilizzare, in modo da conferirgli un "cartoon style" d'effetto (il risultato dovrebbe essere simile ad un famoso clip musicale degli A-Ha o a **Jet Set Radio** se vogliamo). Nelle sale del Festival, la proiezione del film è stata vissuta da alcuni come un vero e proprio viaggio allucinatorio. È in fase di sceneggiatura l'ennesima pellicola, prodotta dalla Warner Bros, che vede il mitico uomo pipistrello sorvolare nuovamente i tetti della cupa Gotam City. Abbandonato lo stile degli ultimi deludenti capitoli diretti da Joel Schumacher, la sceneggiatura è stata affidata questa volta al fumettista Frank Miller (*The Dark knight Returns, Ronin, Sin City*) autore di un completo restyling dell'eroe su carta. **Batman: Year One** (originalmente apparso come fumetto ad opera del talentuoso Mazzucchelli) scava nel misterioso passato del "cavaliere oscuro", presentando un giovane commissario Gordon ed un Batman alle prime armi. La regia è stata affidata al promettente Darren Aronofsky autore di opere interessanti quali *Pi* (greco) e *Requiem for a Dream* (purtroppo ancora inedito in Italia).

Waking Life

I Cento Passi

(id., ITA 2000*)*

Scheda artistica:

Regia
Marco Tullio Giordana
Sceneggiatura
Claudio Fava, Monica Capelli, Marco Tullio Giordana
Interpreti principali
Luigi Lo Cascio (Peppino Impastato), Luigi Maria Burruano (Luigi Impastato), Lucia Sardo Felicia Impastato), Paolo Briguglia (Giovanni Impastato), Tony Sperandeo (Gaetano Badalamenti), Andrea Tidona (Stefano Venuti)
Prodotto da
Titti Film, Raicinema, Tele+

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 2.0)
Sottotitoli	Ing, Ita (close captioned)
Contenuti speciali	Documentario "Nel cuore delle alghe e dei coralli", backstage, trailer
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Medusa
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.49.000

Il giovane Giuseppe Impastato, detto Peppino, nato a Cinisi nell'assolata Sicilia, viene trovato morto in circostanze misteriose, nello stesso giorno in cui viene a compiersi un altro delitto eccellente italiano: quello di Aldo Moro. Era il nove maggio del 1978. Peppino, ovvero "cane pazzo" come viene etichettato dai propri compaesani, non può restare in silenzio dinnanzi ai continui soprusi del boss malavitoso Gaetano Badalamenti, producendosi in uno scontro decisamente impari data la completa soggezione del paese alle trame del potente boss. Il conflitto generazionale che intercorre tra il padre (asservito allo stesso tipo di mentalità mafiosa) ed il figlio (dalla mentalità democratica e dall'agire libero da ogni tipo di costrizione) porta i due ad una scomunica reciproca ed alla loro separazione. Questo comporterà l'allontanamento di Peppino dalle mura domestiche, ma non dall'affetto della madre. Da qui la fondazione di Radio Aut prendendo a denunciare via etere (perché l'etere, per sua costituzione, non può essere "imbavagliato") tutte la malfatte di "mafiopoli" e del suo tremendo padrone. Nel '78 Peppino deciderà di candidarsi nelle liste di Democrazia Proletaria, scelta coraggiosa che porterà purtroppo a conseguenze drammatiche.

Il regista Marco Tullio Giordana (*Pasolini, un delitto italiano*, 1995) dirige un'opera distante da facili moralismi, dal grande senso civile e di importante memoria storica, che aiuta a non dimenticare il recente e triste passato italiano. La pellicola è stata presentata con successo durante l'ultimo Festival di Venezia e successivamente scelto nel rappresentare la nostra cinematografia durante la notte degli Oscar (ma ha vinto *Malena* di Tornatore, evvabbé...). I giusti riconoscimenti gli vengono però conferiti poco dopo, durante la premiazione dei David di Donatello. A Luigi Lo Cascio va il premio come miglior attore per la sua interpretazione sentita ed efficace.

Dal punto di vista tecnico la Medusa produce un DVD di alta qualità in cui sia il buon processo di authoring che la presenza di interessanti materiali aggiuntivi indicano un'attenzione particolare per questa pellicola. Il video in anamorfico 1.85:1 è presentato in qualità eccellente grazie ad un'alta definizione dell'immagine (priva di qualsiasi artefatto anche ad una visione più attenta) ed un equilibrio cromatico che rende a meraviglia i costumi, gli ambienti ed il clima degli anni settanta.

Molto interessante è il documentario "Nel cuore delle alghe e dei coralli", girato nella stessa Cinisi, con una commovente ricostruzione del personaggio realizzata attraverso interessanti interviste ad amici e parenti (tra cui la madre ed il fratello di Peppino Impastato).

Ring

(Ringu, JP 1998*)*

Scheda artistica:

Regia
Hideo Nakata
Sceneggiatura
Koji Suzuki
Interpreti principali
Matsushima Nanako (Reiko Asakawa), Sanada Hiroyuki (Ryuji Takayama), Nakatani Miki (Mai Takano), Sato Gitomi (Masami Kurahashi)
Prodotto da
Omega Inc., Ace Picture

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Jp (DD 2.0)
Sottotitoli	Ing
Contenuti speciali	trailer vari, recensione di Mark Kermode, galleria fotografica
Supporto	DVD 5
Distribuito da	Tartan Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	£14.99

La leggenda metropolitana narra la storia di una maledizione: si dice che il filmato contenuto in una misteriosa videocassetta provochi la morte di chi lo osserva. Un gruppo di giovani studenti sembra non crederci e, dopo una notte passata in compagnia del filmato, riceve una strana telefonata che preannuncia la morte dopo sette giorni. Convinti di essere vittime di uno strano scherzo, gli studenti non daranno alcuna importanza alla faccenda. Dopo esattamente una settimana, però, tutti i ragazzi che avevano assistito a quella visione vengono trovati morti: sbiancati in viso e con gli occhi spalancati, istantanee del terrore assoluto, apparentemente vittime di un micidiale collasso cardiaco. Uno dei giovani scomparsi è la nipote della giornalista Reiko, protagonista del film, che spinta dalla sua curiosità professionale incomincia ad indagare sulla strana leggenda. Entrata anche lei a far parte di questo terribile incubo sarà costretta ad intraprendere una lotta contro il tempo, con l'estrema necessità di scoprire le origini remote e misteriose dell'intera vicenda.

Tratto da un romanzo dell'orrore di Koji Suzuki (lo Stephen King del Sol Levante), *Ring* è un film dell'orrore esangue, ovvero privo di scene gore, che riesce ugualmente a tenere in tensione lo spettatore per tutta la durata del film. Questo grazie soprattutto alla struttura narrativa "a scendere" degli eventi che coinvolgono la protagonista (puntualmente sottolineata da un conto alla rovescia di 7 giorni). La fotografia cupa ed i dialoghi, che definire concisi sarebbe eufemistico, ritraggono una nazione - il Giappone - misteriosa e magica, vista attraverso gli occhi delle vittime della maledizione. In patria il film è diventato un vero e proprio fenomeno mediatico. La pellicola del '98, a sua volta riadattamento per il grande schermo di una precedente versione televisiva, ha visto nascere ben due seguiti: *Ring 2*, con la regia dello stesso Hideo Nakata, ed il prequel intitolato *Ring 0: The Birthday* di Norio Tsuruta.

Purtroppo la qualità video risente di un master evidentemente malandato. Infatti sono abbastanza evidenti piccoli graffi e sporcizie che rovinano non poco la visione del film. L'immagine risulta inoltre molto più scura del necessario: la volontà di comunicare il clima cupo del film, produce effetti inaccettabili durante le sequenze meno illuminate (leggi, è difficile distinguere le sagome degli attori). L'audio, pur non rappresentando il meglio dell'acustica multicanale, svolge comunque egregiamente il suo compito. Il metallico fruscio della statica televisiva che precede l'avvento dell'entità maligna fa accapponare la pelle. L'edizione su DVD della pellicola, che scherzosamente può essere letta come una metafora dell'ormai obsoleto supporto analogico (della serie "vedi una videocassetta e poi muori"), ha il merito di aprire un piccolo squarcio sulla cinematografia nipponica, purtroppo quasi ignorata dalla distribuzione cinematografica europea, in particolar modo nell'ambito degli "horror-flemmatico", un filone che sta vivendo oggi un buon momento di vitalità artistica (*Seom* e *Audition* sono solo alcuni esempi).

DVD*news*

Per gli ultimi giorni di maggio è prevista l'uscita su DVD del capolavoro d'animazione di Isao Takahata, **Una tomba per le lucciole** (*Hotaru no haka*, 1988). In questa commovente opera - tratta da un fatto realmente accaduto - un ragazzo giapponese di quattordici anni, e la sua sorella di quattro, cercano di trovare rifugio dalle atrocità della Seconda Guerra Mondiale nella piccola città di Kobe, ormai in fiamme. La Yamato Video riserva per questo film un'attenzione particolare, evidente dalle caratteristiche annunciate: video 1.85:1 anamorfico, audio originale (con sottotitoli in italiano) in DD 2.0 oltre la traccia italiana remixata in DD 5.1 e, ciliegina sulla torta, le interviste al regista e al direttore artistico del film.

Esce il ventidue maggio l'edizione DVD regione 2 del divertente film di John Carpenter: **Big Trouble In Little China**. Le rocambolesche avventure del mitico camionista Jack Burton ritornano sui nostri schermi grazie alla sforzo produttivo di David Prior (a cui si deve l'ottimo authoring di DVD quali *Fight Club* e *Rocky Horror Picture Show*). L'edizione, annunciata su due promettenti DVD, vanta dal punto di vista tecnico il formato video 2.35:1 anamorfico accompagnato dal sonoro in DD 5.1 e DTS, mentre fra gli extra sono presenti il commento audio del regista insieme a Kurt Russel, un making of, varie scene tagliate ed un finale alternativo.

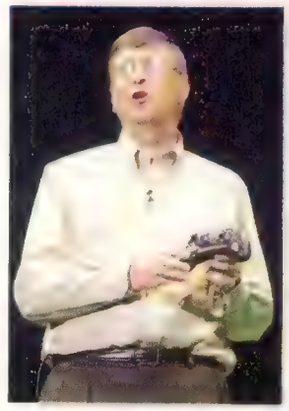
Per il 25 di giugno è invece attesa l'uscita, in contemporanea mondiale, del capolavoro di Steven Spielberg **Incontri ravvicinati del terzo tipo**. La Columbia Tristar presenta per quest'opera una lussuosa special edition composta da due DVD. In formato originale in 2.35:1 in anamorfico e con l'audio DD 5.1 inglese e DTS in italiano, il film sarà accompagnate dal documentario "The Making of Close Ecounters" (100 minuti), dal dietro le quinte del 1977 "Watching the skies" e da ben undici scene tagliate. Davvero interessante.

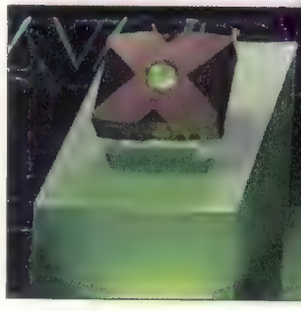
hanno collaborato: ***Simone Crosignani, Massimo Rovatti, Stefano Russo***

TGS 2001: *Bill Gates presenta* ***Xbox*** *in Giappone*

Il 30 marzo, numerosi spettatori erano presenti al Makuhari Messe in quel di Tokyo per il discorso di Bill Gates. A dire il vero, pare che molti fossero lì più per la curiosità di vedere il gaijin miliardario che per la console in sé (non a caso in parecchi si sono allontanati prima della fine della conferenza). Tra effetti di luce e fumogeni, l'entusiasmo Microsoft è parso quasi stonato in confronto alla freddezza degli astanti nipponici. Eppure, la casa di Redmond ha dimostrato grande impegno per accattivarsi l'attenzione giappo, orchestrando una presentazione ottima sotto ogni punto di vista.

Gates ha esordito con una breve descrizione dell'hardware, non particolarmente dissimile da quella snocciolata al CES. Merita menzione, invece, l'illustrazione del controller appositamente adattato per il mercato giapponese: date le ridotte dimensioni, il pad appare più maneggevole rispetto al pachidermico equivalente americano ed inoltre i tasti Start e Select sono stati ricollocati sotto la leva analogica sinistra, di fianco al d-pad, e quelli bianco e nero resi più facilmente raggiungibili. Ma, nonostante il restyling, c'è da dire che anche questa "nuova" incarnazione del controller suscita le stesse perplessità più volte espresse in queste pagine. Esibito il joypad, Gates ha lasciato la scena a Toshiyuka Miyata, ex responsabile SCEJ ed ora senior manager del team di sviluppo Xbox Japan. Miyata ha mostrato quattro titoli americani (già visti durante il recente Gamestock) a suo parere adatti al mercato orientale: **Amped: Freestyle Snowboarding**, **NFL Fever 2002**, **Azurik: Rise of Parathia** ed **Halo**. L'accoglienza, come prevedibile, è stata tiepida: il football non è esattamente lo sport preferito dai giapponesi, così come poco digeribile è parso l'attuale stato di sviluppo di **Amped** e il *character design* (troppo occidentale) di **Azurik**. Nemmeno **Halo** ha riscosso un gran successo, il che dipende in buona parte dall'endemica idiosincrasia dei giapponesi verso gli sparatutto in prima persona. Miyata ha anche presentato una demo intitolata **Project K-X**, titolo provvisorio di quello che potrebbe essere il primo gioco di Xbox Japan, un fighting game dall'aspetto piuttosto interessante e sviluppato da Dream Publishing (team nato dalla fusione di Microsoft con Dream "**The Bouncer**" Factory). A questo filmato sono seguiti diversi brevi clip atti a dimostrare il supporto delle terze parti giapponesi. Innanzitutto di Konami che con il promettente **Airforce Delta 2** (di cui è stata presentata anche una *early version* giocabile) ambisce a contrastare l'**Ace Combat 4** namchiano per PS2. Della stessa casa anche **Silent Hill 2**, il cui trailer per Xbox non differiva molto da quello per PS2, e **Jikkyou World Soccer 2001** di Major A. Il vero pezzo forte di tutta la conferenza Microsoft è stato comunque **Dead or Alive 3** di Tecmo, presentato in pompa magna attraverso un lungo e sorprendente filmato. Il nuovo picchiaduro di Team Ninja girerà esclusivamente su Xbox per un numero indefinito di mesi, per poi "convertirsi" ad altre piattaforme. Prima di cedere il posto nuovamente a Gates, Myata si è concesso una piccola parentesi sulla sua precedente esperienza lavorativa, raccontando come per PlayStation siano stati prodotti giochi paragonabili ad opere d'arte e che hanno spinto tanti ragazzi ad intraprendere la professione di programmatore, *"ma passando a PlayStation2"* ha aggiunto, *"credo che un po' di quello spirito sia andato perso. Ritengo che ora sia Xbox ad incarnare quello spirito ed è per questo che mi sono unito a Microsoft"*.





Il discorso di Bill Gates al TGS, in tutta onestà, ha generato scarsi entusiasmi fra i presenti. Alcuni, evidentemente esausti della visione del gaijin, hanno preferito abbandonare la sala anzitempo per recarsi allo stand Microsoft ove assistere alle performance delle Xgirls.

Sempre in tema di annunci a sorpresa (o quasi), Gates ha prima onorato la memoria del defunto Isao Okawa (presidente onorario di Sega), dopodiché ha annunciato la partnership con la rinata softco nipponica invitando sul palco il nuovo direttore Sega, Tetsu Kayama. Questi ha dichiarato che sono già in produzione ben 11 giochi per Xbox, tra cui **Jet Set Radio Future**, una nuova versione di **Panzer Dragoon**, **Gunvalkyrie** e **Sega GT**. Certo, l'alleanza con Sega non potrà che giovare alla softeca Xbox, ma a ben vedere, quando si analizzano i titoli della stessa casa previsti per PlayStation2 (**Virtua Fighter 4**, **Crazy Taxi 2**) si fa presto a capire verso quale sistema, almeno per il momento, vengano

Nel ribadire la propria ferma intenzione di sfondare nel mercato nipponico, Microsoft ha presentato un nuovo modello di controller specificatamente studiato per le minute manine dell'utenza giapponese.

microBRIEFS

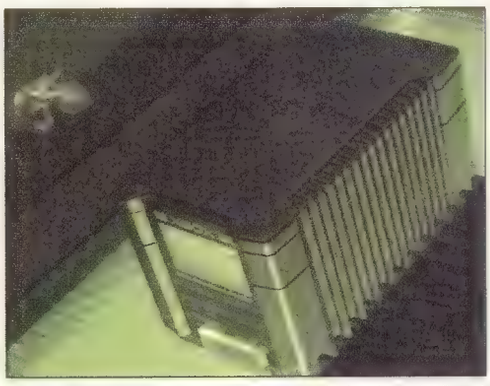
- Microsoft ha annunciato di essersi affidáta a Conexant per lo sviluppo del sistema di decodifica video per Xbox. Il CX25871 realizzato da Conexant garantirà il pieno supporto dei televisori ad alta risoluzione.
- Sempre Microsoft ha aggiunto altri 2GB di capienza all'HDD del sempre mutevole Xbox portandola pertanto a 10GB. Giusto per rimanere in ambito "double digit"...

indirizzati gli investimenti più grossi.

Sebbene fosse già stato annunciata il giorno precedente, Gates ha ribadito la strategica alleanza con NTT per lo sviluppo di una rete a banda larga, dichiarando che *"the era of broadband games has arrived"*. Terminando il suo intervento, Gates ha riassunto la strategia di Microsoft per la conquista del Paese del Sol Levante: controller appositamente modificato, team di sviluppo Xbox Japan, alleanza con Sega, **Dead or Alive 3**, partnership con NTT, e grande adesione delle softco nipponiche (più di 70).

A TGS concluso, è apparso chiaro che Microsoft ha compiuto grandi sforzi per far presa sul pubblico e sulle softco giapponesi. Ciononostante, tastando sul campo il polso degli operatori del settore, **Super Console** è stata testimone di un sentimento di sfiducia più che vago nei confronti della casa

Sebbene avaro di titoli giocabili, lo stand Microsoft offriva ai visitatori sfilate di bellezze nipponiche ed acrobatiche evoluzioni alla Matrix



La connessione a banda larga via Xbox prevede due tipologie di modem, uno ADSL (di colore nero), l'altro per le fibre ottiche (di colore grigio). Entrambi verranno venduti separatamente e permetteranno all'utenza di interfacciarsi alle reti del colosso nipponico NTT.

di Redmond. La confidenza con la quale alcuni hanno affermato il sicuro insuccesso della console Microsoft era quasi disarmante, trincerata dietro l'equazione transitiva Xbox=Microsoft, Microsoft=PC, PC=noia. Analisi piuttosto brutale, e che probabilmente maschera una certa partigianeria di fondo del mercato nipponico, ma è comunque sicuro che Xbox dovrà faticare moltissimo se vorrà trovare un posto nel panorama videoludico asiatico. D'altro canto, gli sviluppatori giapponesi non escludono che Xbox possa vendere molto bene in America ed eventualmente in Europa, un po' come il sistema Megadrive di Sega (quasi ignorato in una patria dominata da Nintendo). Così come spiega Hirosha Ohura, direttore manageriale Xbox Japan: *"L'opinione generale è che Xbox non possa avere successo in Giappone. [...] Ma i team giapponesi sanno che Xbox farà grandi cose negli USA. Esistono un sacco di sviluppatori che non sono famosi come Miyamoto o Sakaguchi: per questi, Xbox può rappresentare la via per diventare star internazionali"*.

Ma dall'oriente non arrivano solo brutte notizie. Il "maestro" Hideo Kojima si è recentemente espresso sull'attesissimo **Metal Gear Solid X** confermando che si baserà sulla versione PS2 e che presenterà alcune migliorie cosmetiche. Ciononostante ha aggiunto: *"Non credo che Xbox sia molto meglio di PlayStation2. A parte alcuni progressi nella grafica, non mi aspetto grandi differenze"*. Accertato che, almeno in un primo momento, la potenza delle due macchine sarà equiparabile, la differenza alla fine la faranno (come sempre) i giochi. E da questo punto di vista, l'imminente E3 farà parecchia luce sulla questione. .

Fra le curiosità del TGS spicca senz'altro il set di tovagliette pubblicitarie distribuite da Microsoft nella zona fieristica adibita al ristoro delle truppe di otaku e giornalisti, con un radioso Bill Gates impugna un panino ed un controller Xbox (nuovo modello giapponese, ovviamente).

Alcuni giochi Xbox di matrice nipponica: (da sopra a sotto) ***Dead or Alive 3*** *di Tecmo,* ***Air Force Delta 2*** *di Konami e* ***Project K-X*** *di Dream Publishing.*

Game Boy Advance: **Il lancio**

Il 21 marzo scorso, dall'agio del suo trono certo sul mercato dei portatili, Nintendo ha rilasciato le briglie del nuovo Game Boy Advance, dandolo in pasto al pubblico sbavante. Al prezzo di 9.800 yen, la terza edizione della creatura tascabile voluta da Gumpei Yokoi ha letteralmente trapassato i negozi al dettaglio piombando direttamente nelle mani di 650.000 videogiocatori, molti dei quali in tradizionale attesa all'addiaccio dalla notte prima. Nel giro di tre settimane la base installata di Game Boy Advance ha raggiunto quota 1.132.612 esemplari (fonte: Famitsu), dando credito alle previsioni di Nintendo: una base installata di 24 milioni di unità nel mondo ad un anno da oggi. Il lancio americano e il prezzo sono settati per l'11 giugno e i 99.99 dollari rispettivamente. Sarà successo anche lì? Probabile, almeno fintanto che Pikachu resta in salute.

Il nuovo gioiello tecnologico nintendiano è equipaggiato con un minischermo a cristalli liquidi TFT antiriflesso delle dimensioni di 40.8x31.2 millimetri, popolato da 240x160 pixel capaci di riprodurre fino a 32.000 colori. A differenza dei due precedenti Game Boy, quello "avanzato" di fatto presenta un design retrò che rimanda ai primi Game&Watch di Nintendo: un D-Pad a sinistra, due pulsanti a destra ed un minischermo widescreen nel mezzo. La distribuzione orizzontale di Game Boy Advance, a dire il vero, premierebbe a posteriori anche la validità del design di sistemi portatili meno remoti come Lynx (Atari, 1989) e Nomad (Sega, 1996), ma i confronti con i mattoni plasticosi di Atari e Sega decadono dinnanzi alla minuta eleganza della sottile console nintendiana. Spesso neanche 2 centimetri e mezzo, largo 14 ed alto 8, Game Boy Advance è piccolo da far spavento. Eppure al suo interno covano un NES e SNES in miniatura, nella forma di un processore RISC a 32bit da 16Mhz affiancato da un CISC a 8 bit. Una memoria principale WRAM di 256K fa da spalla a 32K di WRAM e 96K di VRAM incastonate nella CPU. Tanta potenza nel palmo di una mano, e dagli scarsi consumi per giunta. Due pile stilo belle cariche e giochi per 15 ore filate. Lo schermo, ottusamente privo di luce propria, aiuta a mantenere bassi i valori di assorbimento elettrico.

Al di à di quelle prettamente estetiche, le novità "strumentali" offerte da Game Boy Advance sono due: una tasto dorsale a destra ed uno a sinistra. Raggiungerli non è impresa comodissima – in particolar modo il sinistro, costretto a dividere con il D-Pad lo spazio della mano – ma già le terze parti del caso hanno provveduto a rilasciare protesi di vario genere per placare l'eventuale irritazione di alcuni. Si va dalle *applique* simil stick analogico da schiaffare sul D-Pad, a sporgenze gommose da applicare sul retro, per una presa più ferma e resistente alle insidie del sudore. Non mancano ovviamente le lampadine e le lenti d'ingrandimento del caso, nonché una discreta serie di chassis alternativi dalle fantasie più disparate (immancabile il "modello Pokemon" distribuito da Nintendo stessa in edizione iper-limitata: 1.000 esemplari). L'accessoristica ufficiale, di converso, comprende l'indispensabile caricabatterie (1.500 yen), la batteria ricaricabile (venduta separatamente a 3.500 yen) e il Communication Cable, il nuovo cavo link capace di agganciare fino a quattro unità contemporaneamente.

Nell'attesa dell'annunciato **Mario Kart Advance**, sono già disponibili **Super Mario Advance** (aka **Super Mario Bros 2**) e **F-Zero for Game Boy Advance**. All'8 aprile, le vendite delle due killer app (?) targate Nintendo ammontano a 355.000 e 186.000 copie rispettivamente (fonte: Famitsu). Al di là di questi due, oltre 25 titoli si sono messi in fila sugli scaffali dei negozi giapponesi per offrire pane e semenza al nuovo mini-Dio di Nintendo. Fra pochi lodevoli prodotti e tante indiscutibili schifezze ci limitiamo a segnalare i principali esponenti della prima categoria: **Castlevania: Circle of the Moon** di Konami e **Advance GTA**. Per il resto, niente da meritare menzione supplementare rispetto a quella fatta nell'elenco pubblicato in queste pagine (fra i tanti, solo **Kuru Kuru Kurin** di Nintendo e **Powerful Pro Baseball** di Konami hanno superato il tetto delle 100.000 copie vendute). Oltre ai titoli specifici, Game Boy Advance perpetua la tradizione familiare offrendosi compatibile ai giochi pubblicati per i portatili precedenti, da **Tetris** in poi. Da segnalare, a questo proposito, la facoltà di allargare orizzontalmente l'immagine originaria dei giochi Game Boy e Game Boy Color (storicamente quadrata) per adattarla al nuovo formato video. La "trasformazione" può essere ordinata in qualsiasi momento agendo sul tasto dorsale destro. Ovviamente le proporzioni degli elementi grafici vanno a farsi benedire, con Link più grasso del solito e i mattoncini di **Tetris** quasi irriconoscibili.

In breve, com'è d'uopo in tema di pocket stuff, Nintendo ha fatto la sua, i consumatori la loro. Le console sono andate via come il pane e i videogiochi opportunamente selezionati. Un milione di console in un mese a 9.800 yen l'una non sembreranno tante rispetto al milione di PS2 in un giorno a 30.000 yen in più, ma testimoniano un lancio indubbiamente riuscito, nonostante l'esplosione dei cellulari come medium ludico tascabile privilegiato facesse temere un calo del desiderio. Ma evidentemente parliamo di due categoria di consumatori differenti…

Nintendo ha venduto ben 650.000 Game Boy Advance il primo giorno di commercializzazione, toccando il milione tre settimane più tardi. ***Super Mario Advance***, ***Castlevania Circle of the Moon***, ***Advance GTA*** *e* ***F-Zero*** *(nelle foto, dall'alto in basso) sono stati senz'altro fra i più graditi, ma solo il primo ha sfondato il tetto delle 300.000 unità vendute.*

I **Pocket** giochi

F-Zero for Game Boy Advance (Nintendo)

Super Mario Advance (Nintendo)

Advance GTA (MTO Inc.)

Castlevania: CotM (Konami)

Chu Chu Rocket (Sega)

Fire Pro Wrestling A (Spike)

I am an Air Traffic Controller (TAM)

JGTO Golf Master (Konami)

J-League Pocket (Konami)

Kuru Kuru Kurin (Nintendo)

Mega Man EXE (Capcom)

Momotaro Festival (Hudson)

Monster Guardians (Konami)

Mr. Driller 2 (Namco)

Napoleon (Nintendo)

Pinobee: Quest of Heart (Hudson)

Power Pro Baseball P. 3 (Konami)

Silent Hill Play Novel (Konami)

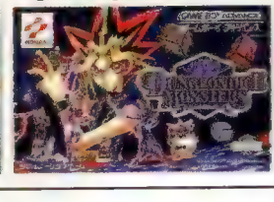
Super Dodgeball Advance (Atlus)

Tweety and the M. Jewel (Kemco)

Wai Wai Racing (Konami)

Winning Post (Koei)

Yu-gi-oh Dungeondice M. (Konami)

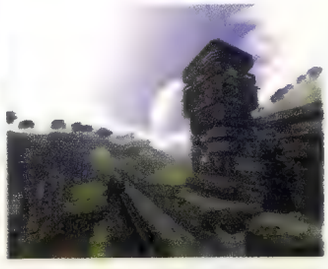


Unreal II

anteprima

Formato: **PC** Casa: **Infogrames** Data di uscita: **Inverno 2002**
Sviluppatore: **Legend Entertainment/Epic Games**

Il primo **Unreal** era riuscito a stupefare le masse offrendo un'ottima esperienza di gioco in singolo e grazie ad un motore grafico alternativo a quello di **Quake**, per i tempi fenomenale. ***Unreal Tournament***, pensato specificatamente per il multiplayer, continua ad essere uno degli FPS più giocati in rete (il migliore, a parere di chi scrive), insieme con **Quake III Arena**, **Team Fortress** e **Tribes II**. Dopo numerose *tech demo* attestanti le grandiose potenzialità dell'ultima versione dell'Unreal Engine, **Unreal II** è stato ufficialmente annunciato. La modalità principale sarà costituita da un'esperienza *single player* che con il prequel condividerà l'ambientazione, ma non i personaggi ed i mondi esplorabili. La struttura di gioco sarà divisa in missioni, nelle quali il protagonista dovrà fronteggiare le innumerevoli situazioni di crisi scatenate da un conflitto interstellare. La varietà pare assicurata dalla differenziazione degli obiettivi da raggiungere di volta in volta: assalti a basi nemiche in compagnia di una squadra alleata, salvataggio di ostaggi, scorte, infiltrazioni sotto copertura, difesa di avamposti e anche un po' di tradizionale e sempre divertente *seek'n'destroy*. Tra una missione e l'altra, il giocatore tornerà a bordo dell'Atlantis - astronave che fungerà da quartier generale - dove potrà interagire con l'equipaggio ed anche analizzare gli oggetti rinvenuti sul campo per sviluppare nuove e più potenti armi. Queste in parte saranno ripescate dai precedenti episodi (miii, il Redentore!), ma saranno presenti anche alcune aggiunte, quali un fucile in grado di assorbire l'energia dei nemici, un apparecchio capace di rilasciare droni killer e una non meglio specificata arma psichica chiamata MindClaw. Oltre alle missioni specificatamente pensate per una fruizione solitaria, il giocatore potrà, partecipare a tre diversi tornei (on ed off-line), secondo le modalità di gioco già sperimentate in **Unreal Tournament**. E non solo. Per dare pepe alle competizioni multiplayer, gli utenti avranno modo di raggrupparsi in team combattendo per il controllo della superficie di interi pianeti, avvantaggiandosi anche di torrette automatiche, campi di forza e robot di appoggio. Il motore tridimensionale, già visto nelle versioni demo, pare in grado di gestire scenari particolarmente estesi popolati da figure composte da innumerevoli poligoni, ricoperti da texture dall'elevatissimo dettaglio. Sicuramente, per far funzionare tutto questo ben di dio sarà necessario un PC superpompato (al momento i requisiti minimi sono un PII 450 MHz e Geforce), ma questo è il destino per chiunque voglia continuare a giocare su computer. **Unreal II** miscela quindio l'esperienza di gioco in solitario di **Unreal** con la frenetica ma nel frattempo ponderata azione multiplayer di **Unreal Tournament**. Un miscuglio di tutto rispetto a cui basterà un pizzico di innovazione per sfondare agilmente nell'affollato mercato dei FPS.



<Retrohistory

Feedback: brizio@sisinfo.it

Commodore Hysteria: il periodo post-C64

Forte del successo ottenuto con VIC-20 e C64, la Commodore continuò incessantemente a lavorare su altri progetti hardware e questo sviluppo generò una lunga serie di sistemi che avrebbero dovuto affiancare o sostituire i summenzionati computer. Un gran numero di questi sistemi vennero presentati contemporaneamente nel corso del *Winter CES* di Las Vegas del 1985: nella fattispecie il Commodore 16 ed il suo fratello maggiore Plus/4, il Commodore 128 e l'avveniristico Commodore LCD.

La serie denominata x64 fu forse la più prolifica, ma anche di maggior insuccesso: nota al grande pubblico in particolare per i modelli C16 e Plus/4, fu fortemente voluta da Tramiel in persona preoccupato per il grande successo dei computer economici della Sinclair (ZX80 e Spectrum). Il sistema nacque perciò con l'intenzione di andare ad occupare la fascia economica del mercato affiancando l'ormai lanciatissimo C64. La nuova gamma venne progettata intorno ad un processore creato ad hoc, il 7501 (un 6510 con integrata la nuova tecnologia HMOS, High-Speed NMOS) e ad un chip all-in-one chiamato TED (Text Editing Device). Quest'ultimo era un processore estremamente ben disegnato e da molti intenditori viene considerato come il massimo esempio di arte ingegneristica raggiunto dai progettisti della Commodore; integrava funzioni grafiche, sonore, di input-output e venne progettato da Dave Diorio. A livello grafico il chip permetteva di visualizzare fino a 128 colori (i sedici di base in otto varianti) mentre a livello sonoro includeva un generatore di toni a tre voci; inoltre era dotato di un clock rate dinamico. Purtroppo, nonostante queste interessanti potenzialità, non si poteva di certo definire un chip perfetto: la mancanza totale di routine dedicate alla gestione degli sprite e il livello di qualità audio decisamente inferiore a quello proposto dal famoso SID presente nel C64, rendevano decisamente meno interessanti i computer della serie x64 rispetto a molti sistemi suoi contemporanei. Quando lo sviluppo della tecnologia era quasi giunto al termine, Tramiel fu costretto a lasciare la società a causa di una serie di forti dissidi interni e da quel momento le sorti di questa nuova gamma furono segnate. Andandosene, Tramiel portò via anche tutte le idee che aveva per la testa riguardo a questa gamma e la nuova dirigenza si trovò perciò tra le mani un progetto di cui non aveva ben chiaro target e strategia di distribuzione commerciale. E questo si vede benissimo andando ad analizzare le varie "trasformazioni" dei sistemi. La prima idea fu quella di distribuire almeno quattro distinti modelli, ognuno dei quali differisse per il solo software incluso: uno sarebbe dovuto essere dedicato ad applicazioni di tipo home office, uno per applicazioni ludiche e così via. Questa prima proposta fu fin da subito osteggiata da distributori e rivenditori che temevano molto questa strategia di differenziazione: tenere quattro modelli analoghi, ma nel contempo diversi per pochi particolari avrebbe confuso l'utente finale ed avrebbe creato grossi problemi nella gestione del magazzino. A quel punto la dirigenza Commodore decise di commercializzare solo due modelli: uno, più economico, orientato verso la fascia meno esigente del mercato, ed un altro, più costoso, ma anche più professionale nella linea e nelle prestazioni, dedicato a chi voleva gestire un piccolo ufficio senza problemi: nacquero perciò il Commodore 16 ed il Plus/4. Entrambi i modelli arrivarono sul mercato in un periodo decisamente poco propizio a causa degli ottimi risultati di vendita del Commodore 64 che ormai era il più venduto home computer sia in Europa che negli Stati Uniti. Proprio per questo motivo i rivenditori si dimostrarono molto scettici nei confronti di questi due modelli e, come la storia ci narra, avevano ragione! I problemi di questi sistemi erano molteplici, ma i consumatori ne videro principalmente due: la mancanza di compatibilità con il software del C64, ormai diffusissimo, e la necessità di dover acquistare periferiche nuove. A questo si aggiunga che i quattro programmi applicativi inclusi nelle ROM del Plus/4 erano pieni di problemi: tra questi il più fastidioso era legato al word processor che non permetteva di scrivere più di due pagine di testo a causa della scarsa memoria che rimaneva libera dopo aver lanciato il programma! Nonostante una serie di repentine diminuzioni di prezzo, i due modelli si rivelarono un insuccesso e questo incise anche sulla produzione di giochi: ne uscirono diversi, ma nessuno era particolarmente interessante a causa delle limitazioni relative agli sprite. Ciononostante, a livello di grafica statica e grazie ai 128 colori, si videro parecchie produzioni interessanti soprattutto nella scena demo dell'est europeo, unico mercato in cui C16 e Plus/4 riuscirono a crearsi un nutrito gruppo di affezionati utenti. I successivi modelli della gamma, previsti ma mai distribuiti, avrebbero dovuto ovviare ai molti problemi dei predecessori, ma la Commodore decise di farla morire visto il successo quasi insperato che il C64 continuava ad avere.

Il Commodore 128, presentato contemporaneamente al famoso *CES* di cui sopra, ottenne invece ben altri favori da parte del pubblico grazie quasi esclusivamente alla sua retrocompatibilità con il C64: in effetti sarebbe dovuto diventare il suo vero successore anche se poi non fece altro che affiancarlo per alcuni anni sul mercato. Fu lanciato in grande stile dalla Commodore con una divertente e popolare campagna pubblicitaria in cui, sotto lo slogan "Bad news for Apple and IBM" (trad. Cattive notizie per Apple ed IBM) comparivano una mela ed il cappello di Charlie Chaplin simboli delle due ditte sopracitate (l'IBM da tempo utilizzava il personaggio di C. Chaplin per pubblicizzare i suoi prodotti negli Stati Uniti). Il cuore del sistema era il processore 8510 a 2MHz, un altro derivato del 6502, a cui venne affiancato uno Zilog Z80 a 4MHz ed i processori che resero popolare il C64: il SID ed il VIC-II, deputati rispettivamente al sonoro ed alla grafica. Il sistema poteva contare su 128KB di RAM, espandibili fino a 640KB, e su una VRAM da 16KB capace di offrire una risoluzione grafica massima di 640x200 pixel. Il sistema veniva pubblicizzato come tre computer in uno. Questo era dovuto al fatto che all'accensione il computer poteva essere avviato in tre modalità diverse: 128, 64 e CP/M. La prima modalità era quella che spingeva il computer ai suoi limiti anche se, purtroppo, venne sfruttata ben poco dalla maggior parte degli sviluppatori: solo un esiguo numero di applicativi semi professionali ed un limitatissimo numero di giochi sfruttavano le capacità del sistema abbastanza da poter notare la sua superiorità rispetto al predecessore. La modalità CP/M utilizzava invece il secondo processore, lo Z80, per far funzionare i molti

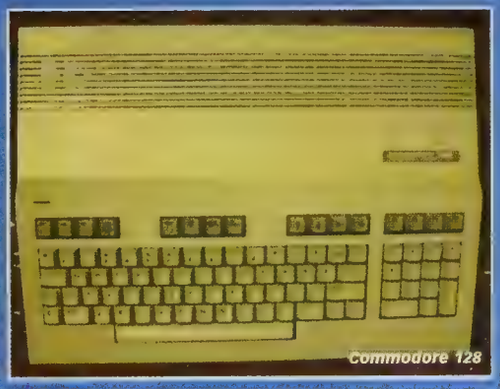
Commodore 16

Commodore Plus/4

programmi concepiti per questo sistema operativo, all'epoca ancora molto popolare nonostante l'età. Gran parte dei programmi, quasi tutti applicativi, concepiti per il CP/M potevano funzionare con poche modifiche, alcuni anche senza queste ultime. Nella ROM del 128 era inserita una delle più avanzate release del CP/M. La modalità 64 era quella che aveva posto compatibilità con i programmi del Commodore 64: quella era ottenuta grazie alla possibilità di rallentare il clock del processore (1MHz e, ricordiamo alcuni problemi di gestione della RAM riscontrati in certi programmi, in generale la compatibilità si poteva considerare quasi totale. Proprio quest'ultima modalità, seppur con i suoi limiti, fu la salvezza del 128 che riuscì a sopravvivere nonostante la concorrenza interna. Anche se una salvezza, fu però anche il motivo per cui il sistema non venne mai sfruttato completamente: gli sviluppatori preferirono continuare a lavorare su progetti compatibili con la più vecchia tecnologia del 64, sfruttabile dai possessori di entrambi i modelli, anziché andare a fondo nell'sfruttamento delle capacità del sistema meno diffuso. I motivi che fecero ben presto diventare il C128 un sistema "doppiare" furono perciò puramente economici, il che spiega perché gran parte delle nuove tecnologie in campo videoludico risultano spesso incompatibili con le tecnologie precedenti (la PS2 è a tutti gli effetti un caso anomalo). Nel momento del suo massimo splendore le vendite dei due computer erano divise tra C64, al 75 percento e C128, al 25 percento. Pur potendo utilizzare tutte le periferiche del C64, al 128 venne affiancato anche un più potente disk drive, il 1571, che poteva lavorare dischetti a doppia capacità massima di 412KB. Nonostante venga considerato un insuccesso dalla maggior parte dei siti internet dedicati alla storia videoludica, il 128 ottenne invece ottimi risultati nelle vendite al punto da giustificare la commercializzazione di un successore, il 128D. Che altro era un computer desktop che integrava un 128 ed un disk drive 1571 ed aveva la tastiera staccata dal corpo macchina. L'immagine che dava era di un computer diverso anche se poi, nella sostanza, non sussisteva alcuna differenza con il modello classico.

Una menzione particolare merita anche il Commodore LCD, un avveniristico computer portatile che rappresentava il tentativo della Commodore di entrare in un mercato in cui ben poche erano novità fino ad allora ad imporre sistemi all'avanguardia. Basato sul processore 65C102 a 2MHz e dotato di 128K di RAM espandibili a 128KB, la macchina si presentava esteticamente come una via di mezzo tra il C128 ed il Plus/4. La dotazione standard comprendeva un monitor LCD (ovviamente interamente alla società) capace di visualizzare immagini alla risoluzione massima di 480x128 pixel (grazie al processore video B6855), un tastiera da 100tasti, quattro buttons ricaricabili ed una serie di porte di espansione che avrebbero permesso il collegamento di varie periferiche. Per ciò che riguarda la dotazione software, a fianco di un Basic residente, la ROM del sistema comprendeva un word processor, un foglio elettronico, un data base, un programma di gestione personale e diversi altri programmi per la gestione di un'agenda e per prendere velocemente appunti. Il sistema era decisamente potente e permetteva addirittura di utilizzare due dei summenzionati programmi contemporaneamente con una stupenda simulazione di multitasking. Nonostante tutte queste interessanti caratteristiche, il Commodore LCD non venne mai messo in produzione e rimase solo un ricordo di ciò che le Commodore hardware della società cercava a progettare in quegli anni. Il CLCD non è da confondere con il Commodore 64GS o Executive, che era un C64 portatile dotato di monitor a colori basato sulla tecnologia CRT.

Come si può ben notare, la strategia che aveva fatto della Commodore il leader nel mercato degli home computer come non ne più vincente: la continua uscita di nuovi modelli, nella maggior parte dei casi incompatibili tra loro, non faceva altro che confondere il consumatore ed aumentare il numero di prodotti invendibili. La salvezza della società fu il Commodore 64, che era ormai diventato il più venduto home computer dell'epoca e livello mondiale. Tra le altre molte ragioni c'era anche da considerare che, lavorando su tecnologia progettata "in casa", la Commodore trovava molto meno ardua la fusione tecnologica con all'avanguardia nel settore a 16bit, la grande "C" non sviluppò tecnologie proprie verso il futuro come ad esempio i processori a 16bit. Tutti questi insuccessi e questa vulnerabile arretratezza tecnologica fecero fortemente cambiare la strategia di sviluppo hardware della Commodore: per questo motivo gli investimenti interni furono drasticamente tagliati e la nuova tecnologia su cui puntare per il futuro venne comprata assorbendo una piccola, ma aggressiva società californiana, l'Amiga. Con i pochi investimenti interni, il team che sviluppò il C64 e tutti i suoi meno fortunati fratelli venne quasi completamente smembrato e per questo motivo lo sviluppo del suo vero successore subì dei rallentamenti notevoli e non venne mai commercializzato. Il computer di cui parlo è il CBS vera e propria mela tra i collezionisti e per lungo tempo considerato erroneamente sviluppato. Il lavoro sul C65 o Commodore 64 Deluxe inizò probabilmente verso la fine degli anni ottanta e venne terminato nel 1991 dall'allora CEO della società Irving Gould quando la progettazione era prossima al termine. Il sistema venne alla ribalta nel 1996 quando un buon numero di esemplari e di motherboard (tra i cinquanta ed i duemila, la cifra non è molto precisa come avrete notato...) vennero messi in vendita a seguito della liquidazione della Commodore: la cosa più strana fu che la vendita venne fatta attraverso due società americane, Software Hut e Grapevine Group. Il sistema sarebbe dovuto essere una vera e propria evoluzione senza compromessi dell'otto bit più venduto della storia: la compatibilità con il predecessore sarebbe stata assicurata tramite emulazione e non, come nel caso del C128, includendo l'hardware sul sistema. Questo avrebbe drasticamente diminuito la compatibilità, ma nel contempo avrebbe dato al sistema una maggiore flessibilità. Cuore del computer sarebbe dovuto essere una nuova versione customizzata del 65C102 a 3.545MHz progettata dal Commodore Semiconductor Group. Oltre a questo processore, il computer poteva contare su 128K di RAM espandibili ad 8MB, una ROM di 128KB (includente la ROM del C64, il basic versione 7.0


Commodore 128

Commodore LCD

Commodore 65

ed il CMd JD35) e su un floppy disk drive a 3.5 pollici. Ciò che più faceva scalpore erano comunque le capacità grafiche e sonore che, per un sistema 8bit, erano decisamente all'avanguardia. Mentre dal processore VIC-III che poteva raggiungere risoluzioni simili al VGA: 1280x200 a 256 colori, 640x400 a 16 colori e 1280x400 a quattro colori, il tutto da una palette di 4096 colori. Il chip, che poteva visualizzare anche immagini in standard GCS IFF, formato tipico dell'Amiga, veniva prodotto sia in versione PAL e conteneva anche due chip SID per generare suono stereo di buona qualità.

Nel momento in cui lo sviluppo del sistema venne fermato, la forma definitiva di questo stanni ma potente computer era ormai stata definita; purtroppo, quello che sarebbe potuto essere il più potente computer 8bit mai prodotto dalla Commodore arrivava in un mercato ormai orientato verso i più potenti PC, Amiga e Atari ST. Fermare il suo sviluppo permise alla Commodore di risparmiare soldi ed evitare che questo sistema facesse la fine del SAM Coupe, un sistema simile per caratteristiche, più Spectrum-compatibile che dotato un limitatissimo successo a causa dell'obsolescenza della sua tecnologia. Come si può ben capire, il team di sviluppatori hardware che la Commodore aveva allestito era di tutto rispetto e riuscì a creare dal nulla chip e sistemi decisamente innovativi. Purtroppo la Commodore non riuscì a trarne il dovuto profitto a causa di una pessima gestione. Per questo motivo gli appassionati di computer e di videogiochi di tutto il mondo furono forse poco inclini ad accogliere le meraviglie uscite dai computer mai nati. Il VIC-20 e C64, non osa pensare a quello che sarebbero potuto produrre sviluppatori in grado di sfruttare a dovere il C128 o il C65...

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

INTRO - PC-Engine: Filosofia del Sol Ridente... -

30 ottobre 1987. Mentre i giocatori proletari di tutto il mondo si dilettano con Famicom e Master System, patrizi e nippici si lanciano nell'avventura a forma di scatolotto 13x13 voluta da Hudson Soft e Nec. Il PC-Engine fa il suo esordio in Giappone, e pochi immaginano cosa sia destinato a rappresentare. Sono sgocciolati via 14 anni. Eppure, ancora oggi, milioni di appassionati in tutto il mondo proseguono nell'opera di adorazione della macchinetta ibrida 8/16 bit. Un motivo, dietro tutto questo, deve pur esserci. Ed in effetti c'è. Per tutti coloro che non avessero familiarità con il mondo PC-Engine, questo motivo, per via cartacea, è però solo intuibile. La piena consapevolezza può realizzarsi solamente in due precisi momenti: quando si tiene tra le mani la minuscola opera hardware Nec e quando l'occhio riesce finalmente a godere dal vivo delle sue evoluzioni su schermo. PC-Engine significa ad oggi grandi saghe di RPG, una poderosa tradizione di shoot'em up, giocabilità elevata a potenza e realizzazione tecnica, per il periodo, decisamente all'avanguardia. Ma sopra tutto questo, l'assoluta follia nippeggiante nella quale dorsonuota gran parte della sua libreria software. E' su questo elemento che **TFP** si sofferma questo mese. E lo fa proponendo all'attenzione dei lettori uno degli shoot'em up più psicopatici mai prodotti e la serie di platform 2D più rappresentativa (e non meno fuori di testa) del parallelepipedo Nec. C'è ancora spazio, nel mercato di massa, per la filosofia del Sol Ridente?

a cura di ivanfulco

Star Parodier

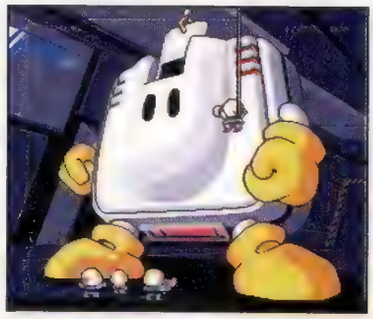
C'è un preciso passaggio di **Star Parodier**, giunti in prossimità di un boss di metà livello, nel quale ci si ritrova di fronte ad un enorme pesce ultrapiatto con in mano (o meglio, sulle pinne) due minuscole maracas. E' in quel momento che ci si accorge che **Star Parodier** era avanti. Proiettato quasi 10 anni oltre il futuro dei videogiochi. Ed è proprio in questo inizio di recensione che bisogna puntualizzare che si sta ironizzando. Per introdurre **Star Parodier**, d'altra parte, l'unico mezzo era ironizzare. Per poi lasciarsi trasportare dal clima di marcata follia che precipita sopra ogni sessione di gioco...

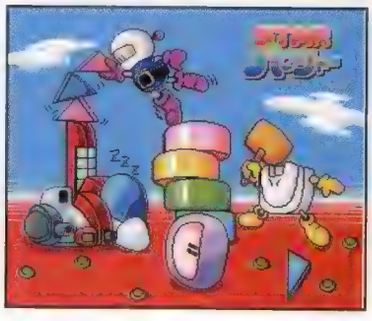
Star Parodier è uno shoot'em up strutturalmente ancorato alla buona tradizione. Una progressione unicamente verticale, un sistema di controllo a tre pulsanti (fuoco, smart e cambio velocità), un arsenale a potenziamento progressivo, scudi e pod ausiliari. Esattamente quanto si potrebbe dire di decine di altri shoot'em up. Anche di pietre miliari del genere. I punti di forza del titolo Hudson Soft sono però ben appollaiati su altri trespoli. La semplicità di gioco. La fluidità dell'azione. L'ironia orientalmente compressa. Ma non solo. L'impatto grafico e le costruzioni audio, tra attenzione al dettaglio, melodie sorridenti e fragorosi starnuti di colore, concorrono nell'allestimento di un'atmosfera ludica che è manga in movimento. Il tempo dell'azione è dettato da evoluzioni tecniche agili e composte, ma comunque in grado di intimorire per modernità. L'esperienza di gioco risolve in schermate visivamente e sonoramente sature, alla luce di una preziosa qualità audio e di una gradevole disinvoltura nella gestione degli affollamenti su schermo. Tutto questo in perfetta alchimia. Ma c'è un preciso passaggio, si diceva...

C'è un preciso passaggio di **Star Parodier**, giunti in prossimità di un boss di fine livello, nel quale ci si ritrova di fronte ad un avversario bombermaniano in un'ambientazione altrettanto bombermaniana. Ne scaturisce un gioco di aggiramento all'insegna dell'esitazione, tra la necessità di demolire il nemico e quella di evitare le deflagrazioni delle bombe che dissemina. E' in quel momento che ci si accorge che **Star Parodier** è una passeggiata nella cultura del videogioco. Ed è proprio in questa metà di recensione che bisogna puntualizzare che non si sta ironizzando. E **Star Parodier** assurge davvero a piccolo testo didattico...

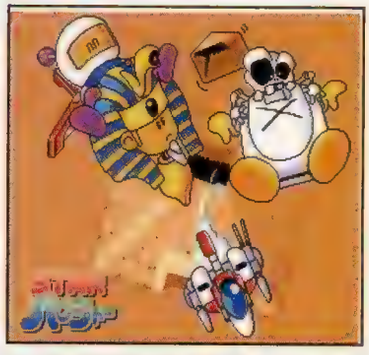
Star Parodier è un'escursione nel citazionismo e nello stile giapponese. La scelta della nave è solo una piccola introduzione al testo. L'alternativa, in questo caso, è tra un PC-Engine, un **Bomberman**, o un'astronave Paro-Ceaser ispirata alla più netta tradizione gunhediana (sulla cui impostazione, d'altra parte, **SP** si adagia palesemente). Ognuno con proprio sistema di armi (tra bombe, palloncini, CD e quant'altro) e ognuno con proprie icone power-up (tra fiamme in stile Bomberman e HuCard per PC-Engine). Lo svolgimento del tema, invece, si srotola deciso nel corso degli 8 livelli a tema (in alcuni casi a doppio tema), oltre che su una modalità extra, sui 2 o 5 minuti, volta al semplice accumulo di punti in uno stage speciale. Tra clown che ci accolgono con cartelli di benvenuto per poi lanciarceli contro, alberi con laghetto annesso che se la danno a gambe in vista del pericolo, pinguini che si paracadutano tramite apposito ombrello blu, e mani che intervengono in tackle per scipparci i power-up, il giocatore veleggia placido in una gradevole filosofia parallela. Una momentanea affrancazione dalle atmosfere di tensione, dai personaggi cool e dalle velocità di punta in rettilineo. In pratica una breve vacanza dal videogioco moderno. **Star Parodier** risolve così in un'esperienza rilassata, favorita dalla generale semplicità del gioco, e votata ad una fruizione in fruttato equilibrio tra il gioco e l'osservazione della follia su schermo. Ma cosa ne sarebbe stato di **Star Parodier**, viene da chiedersi, con un'ambientazione classica come spina dorsale? La risposta: avremmo parlato di un buono shoot'em up, caratterizzato da una marcata linearità ma penalizzato da un imperfetto bilanciamento del livello di difficoltà. Il tutto a causa di un sistema di armi devastante al massimo del potenziamento e ridicoleggiante in fase iniziale. In definitiva: un titolo meritevole di un pre-Olimpo del videogioco, ma non della storia. Invece **SP** è qui. Ed il motivo, limpido, è che...

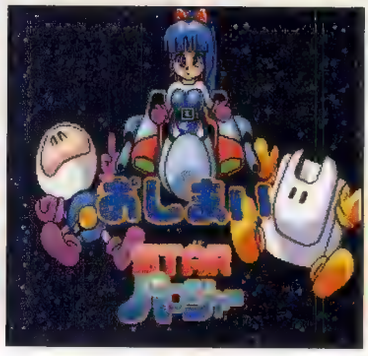
Il motivo, limpido, è che **Star Parodier** è un insieme di precisi passaggi. Un crogiolo di situazioni realizzate nel preciso intento di scatenare il sorriso. Un'atmosfera rotonda, gommosa, clownesca, odorosa di pastello e vernice rossa. **Star Parodier**, in definitiva, logora chi non ce l'ha. E chiunque non abbia a sorriderne dopo pochi minuti di gioco dovrebbe rendersi conto che c'è qualcosa che non va. Senza dimenticare che, in ogni caso, non è mai tardi per tornare indietro...





Scheda Artistica
Formato: **PC-Engine (Super CDROM)**
Anno di produzione: **1992**
Produttore: **Hudson Soft**
Sviluppatore: **: Inter State/Kaneko**
Genere: **Shoot'em up verticale**





PC-Genjin 1/2/3

La saga del Pithecanthropus Computerurus nasce in un ameno venerdì del dicembre 1989. **PC Kid** (questo il nome con cui viene ribattezzato dalla stampa europea, aldilà del Bonk utilizzato negli States) rappresenta per il platform un passaggio fondamentale: la rivendicazione da parte del genere di una personalità tout-court. Laddove la maggioranza degli altri platform proponevano mondi, protagonisti e avversari non sempre degnamente caratterizzati (anche alla luce dei limiti tecnici delle piattaforme), il capocciuto cavernicolo Hudson si impose in tutta la sua tonda nipponicità, fatta di animazioni ad alto contenuto umoristico, ambienti fumettosi, avversari ben differenziati e boss decisamente fuori di testa. Fu l'inizio di una serie culto, tra le più rappresentative nella storia del platform…

Ispirato strutturalmente al primo **Super Mario Bros** (giunto fino all'89 al terzo episodio), il primo **PC Genjin** si presenta come un platform estremamente lineare, composto di 5 vaste aree suddivise a loro volta in stage minori, con sviluppo prevalentemente orizzontale. L'arma in possesso del protagonista, quasi scontata viste le dimensioni lorde dell'arnese, si rivela essere l'ingombrantissima testa. Il pulsante di salto permette di colpire gli avversari direttamente dal basso, il secondo pulsante performa invece uno dei due tipi di craniata letale. Un semplice colpo di testa in avanti in caso ci si trovi a terra, una temibile craniata rovesciata, con tuffo sull'avversario in puro stile cerebro-kamikaze, in caso ci si trovi in volo. Un meccanismo intuitivamente sfruttabile in più modi. Le testate verso il basso e verso l'alto risultano ad esempio facilmente concatenabili, permettendo di rimbalzare da un avversario all'altro in relativa scioltezza. La testata contro il muro consente invece di rimpallare verso l'alto, in modo da scalare con agilità eventuali pareti verticali parallele. La maestosità dentale del protagonista, d'altra parte, garantisce la possibilità di appendersi a morsi ad alcune pareti, permettendo quindi la scalata a colpi di incisivi tramite la veloce pressione del tasto di salto. Ma la potenzialità più interessante, a conti fatti, si rivela essere la temporanea permanenza aerea. Pressioni ripetute dell'attacco permettono veloci rotazioni del personaggio, con la possibilità di percorrere lunghi tratti di cielo in volo "centrifugato". Ad aiutare il giurassiteppista concorrono inoltre piccoli power-up, sotto forma di succosi pezzi di carne, grazie ai quali conquistare uno dei due possibili stati di alterazione. Una temporanea invincibilità oppure, non meno utile, uno stato di deformazione durante il quale ogni sana testata sul terreno è in grado di impietrire tutti gli avversari su schermo. Nulla da dire: demenziale. Tra nemici di ridicolo aspetto, fiori da sfruttare come trampolino e sezioni subacquee, si sviluppa così un platform gradevole e sorridente, talvolta penalizzato dall'eccessiva linearità degli stage o dalla leggera lentezza del cavernicolo, ma in fin dei conti decisamente godibile. Ambientazioni preisto-fumettose e musiche in stile incorniciano livelli ricchi di frutti per l'incremento energetico e di piccoli smile per l'ottenimento di ulteriori ricariche a fine area. Quindi sporadicissime microsezioni nascoste, boss di fine livello da far rinsavire a colpi di cranio, e alcuni bonus stage sparsi per le location, nei quali accumulare smile o frutta cimentandosi in semplici sottogiochi. Sopra tutto questo, in ogni caso, una marcata linearità. Finché, due anni dopo…

Finché, due anni dopo, Red impacchetta **PC Genjin 2**. L'impatto grafico, già buono, migliora decisamente. La struttura dei livelli trova nuova linfa in una progressione multidirezionale, meno lineare del prequel e caratterizzata da percorsi e sezioni nascoste. Il controllo di base rimane invariato. Si arricchisce invece il campionario di "stati di alterazione". Al massimo livello (oltre ad una temporanea invincibilità) la trasformazione è in un PC Kid infernale, in grado di sparare fiamme dalla bocca e di eliminare gli avversari su schermo tramite apposite craniate sul terreno. A livello più basso la trasformazione è in un PC Kid poderosamente effemminato, con tanto di ciglia lunghe, pose da ballerina e bacetti pietrificanti da scagliare a medio raggio. Inutile dilungarsi sugli assurdi nuovi set di animazioni. Meglio concentrarsi invece sulle altre novità introdotte. Particolari items comportano l'acquisizione di un fiore-cottero da agganciare alla testa e sfruttare per muoversi in volo. La maestosità dentale si potenzia, permettendo di agganciarsi ad appositi tronchi orizzontali, sui quali roteare per poi scagliarsi verso l'alto. Gli ambienti si popolano di nuovi avversari ed il coefficiente di assurdità dei boss decolla ulteriormente. Oggetti di varia natura riempiono lo schermo e regalano punti extra. Tra cosce di pollo, patatine fritte, panni stesi e calzini volanti il delirio è assoluto. Gli smile vengono utilizzati stavolta per raggiungere diversi quadri bonus alla fine delle aree. In sintesi: un episodio più lungo, più vario e decisamente più esplorativo. In teoria il migliore. Finché, due anni dopo…

Finché, due anni dopo, Red impacchetta **PC Genjin 3**. La grafica migliora ulteriormente. L'incremento di personaggi è massiccio. Quindi l'introduzione, oltre alle features già presenti nei prequel, di due nuovi items per l'alterazione: una caramella per l'ingigantimento ed una per la miniaturizzazione di PC Kid. Una caratteristica sfruttata con attenzione, proprio in funzione dell'ulteriore estensione del carattere esplorativo del gioco. E' infatti in questo terzo episodio che **PC Genjin** esplode definitivamente. Il potenziamento è globale, e coinvolge ogni comparto del gioco: tecnico, strutturale e caratterizzativo. In livelli ampi e cromaticamente eclettici si aprono percorsi differenti e si affrontano avversari ancora più folli rispetto al passato. La possibilità di affrontare il gioco in coppia, con due PC Kid contemporaneamente su schermo e con energia e vite in comune, è un elemento di interesse addizionale. Il feeling globale si attesta ai massimi livelli. Nel terzo episodio si convoglia così tutta la tradizione dei prequel, l'ispirazione dai platform dei primi anni '90, e l'affinamento di altri due anni di esperienza. Senza dubbio, e sotto ogni punto di vista, il migliore episodio della serie. Finché, due anni dopo…

Finché, due anni dopo, **PC Genjin** e il PC-Engine non danno più garanzie degne della produzione di un quarto capitolo. E la serie piattaformica si chiude in questo modo, a livello di una metaforica trinità. Ma l'afflato collezionistico ed il potenziale ludico dell'intera serie non scompaiono. Dopo oltre 10 anni dall'uscita del primo episodio i 3 **PC Genjin** dimostrano ancora una chiara vitalità ed una solida natura improntata all'immediato. Una sintesi di elementi orientali, tra enormi boss di fine livello, animazioni ispirate alla più assoluta follia, semplicità e fluidità di gioco. Null'altro da aggiungere. Una grande serie della storia del platform, da recuperare e tramandare ai posteri. Senza dimenticare che in qualsiasi momento, il cavernicolo, testardo, sarà ancora lì ad aspettare…

Scheda Artistica
Formato: **PC-Engine (HuCard)**
Anno di produzione: **1989/1991/1993**
Produttore: **Hudson Soft**
Sviluppatore: **Red**
Genere: **Platform 2D**

OUTRO - Vapori di umorismo e sostanza ludica, ovvero, dinamica di una seria giocabilità…

In un periodo di localizzazioni diffuse e di assorbimenti culturali (cfr. lo speciale *La Videotorre di Babele*, pubblicato il mese scorso) il mercato di massa tende a ghettizzare la follia di stampo nipponico? L'importazione ufficiale dei giochi, più massiccia rispetto agli anni precedenti, ha ormai eliminato il carattere obbligato della fruizione di molti titoli in versione originale. Eppure l'importazione parallela resiste. Resiste per motivi di tempi, per l'ovvia scelta da parte delle case di non importare prodotti troppo di nicchia, per l'esasperato purismo di una ristretta fascia di videogiocatori. Ma la cultura umoristica nipponica non è mainstream. Inevitabile? Molto probabile. Ci si chiede: in un mercato dove il videogiocatore con esperienza decennale si schiera nelle file dell'opposizione, la maggioranza "allargata" ha coscienza della tradizione nipponica in "stile PC-Engine"? E ancora: l'umorismo giapponese è oggi sinonimo di gioco "alternativo" e di secondo piano? In estrema sintesi: è plausibile affermare che una non-seria nippo-caratterizzazione sia oggi confondibile con un non-serio gioco? La ludoteca PC-Engine si pone decisa a centro strada per contestare fattivamente un pregiudizio del genere. Titoli al tempo stesso estremamente orientaleggianti e massicciamente giocabili. Da un certo punto di vista un testamento non voluto di un intero approccio al videogioco. Altri tempi ed altri mercati? Effettivamente sì. Brian Hastings, vice presidente di Insomniac, puntualizzava sulle pagine di **Super Console** come il mercato di massa, sul quale il gusto occidentale ha finora prevalso, sia ora in cerca di qualcosa di nuovo e differente. Nei prossimi anni le ambientazioni ed i personaggi di stampo giapponese potrebbero rappresentare un fattore di novità da sfruttare con attenzione. Ma per stampo giapponese, è evidente, si intendono prodotti come **Tenchu** e **Onimusha**, piuttosto che piccoli deliri quali **Tomba**, **Parodius**, **Toilet Kid** o **Pocket Fighter**. Forbes dedicava alcune settimane fa un articolo alla politica kid-oriented perseguita da Nintendo (www.forbes.com/2001/04/02/0402nintendo.html). Dubbi sostanziali erano avanzati riguardo la possibilità di Nintendo di controllare un mercato da 6.5 miliardi di dollari con un approccio, apparentemente limitato, di tal genere. *"Nonostante Nintendo sia certa di rimanere il punto di riferimento per un pubblico da scuola elementare, Microsoft e Sony si divideranno gli utili provenienti dalla crescente – e assai più lucrativa – fascia di mercato composta da giocatori adulti"*. Un'analisi discutibile quanto si vuole. Ma in ogni caso un indice delle possibili linee di sviluppo. Nulla, come ovvio, che escluda un'esplosione in più direzioni del mercato. Ma nulla, al tempo stesso, che escluda un collasso creativo dell'industria del videogioco sul concetto di sequel. Il viaggio ha già avuto inizio…

Segnali di fumo e Next Month

Il prossimo mese **The First Place** si abbandona ad un pellegrinaggio catartico tra le superfici neropache del Megadrive. Obiettivo: shoot'em up. Ma come al solito nessun titolo trapela da queste ultime righe. Solo qualche detonazione di colonna sonora e qualche assolo di esplosione. Al mese prossimo per nuove domande su vecchi temi e nuove recensioni su vecchi videogiochi.
The First Place come spazio per la contraddizione? Perché no? L'indirizzo, come sempre, è in calce al titolo. Il ringraziamento, come ovvio, e a tutti i firstplacers che hanno manifestato consenso in quest'ultimo mese. Ma intanto l'inevitabile refrain della domanda: c'è ancora spazio, nel mercato di massa, per la filosofia del Sol Ridente?

SUPERTRIX

a cura di paolocardillo

Duke Nukem: Land of the Babes

Codici assortiti
Selezionate Options, poi Cheats per inserire i codici elencati qui sotto. In alternativa, potete inserire subito il codice di sblocco di tutti i cheats per far apparire tutte le opzioni. Attenzione: non premete i pulsanti troppo velocemente altrimenti i codici non funzionano. Se tutto è stato inserito correttamente, sentirete il suono di un'esplosione.

Sblocco di tutti i codici: L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ●, ●, ●, ●, ✕, ✕, ✕, ✕, ■, ■, ■, ■, SEL, SEL, SEL, SEL.
Duke capoccione: ■, ■, ●, ●, ✕, ■
Duke testolina: ■, ✕, ●, ●, ✕, ■, ■
Nemici capoccioni: ✕, ✕, R1, ✕, L1, ✕
Nemici testoline: ✕, L1, ✕, R1, ✕, ✕
Iniziare con Ego al massimo: R1, R1, ●, ●, L1, L1, R2
Visuale in prima persona: L2, R1, L1, R2, ●, ✕, ■
Filmati bizzarri: L1, L2, R1, R2, ●, ●, ■, ■
Invulnerabilità temporanea: L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2
Munizioni illimitate: L2, ●, R2, ■, ●, L2, R1
Danno doppio: ■, ■, ■, ●, ●, ●, ✕
Invisibilità: ■, ✕, ●, ■, ✕, ●
Selezione livelli: ●, ✕, ■, ■, ✕, ■, ●
Tutte le armi: R2, ✕, L1, ■, R1, ●, L2
Filmati tagliati: L1, L2, R1, R2, ■, ■, ●, ●
Filmato conclusivo: ●, R2, L1, ■, L2, ✕, R2
Iniziare con Armatura al massimo: L1, L1, R1, R1, ✕, ✕, ●, ●

Alien – La Clonazione

Research mode
Nel menu principale, premete ■, ▲, ▼, ●, ◀, R1. Ora entrate nella schermata delle opzioni e vedrete attivato il nuovo Research Mode. Selezionatelo e vi troverete di fronte a una griglia 4x4 di quadrati da riempire. Selezionate i seguenti quadrati per avere gli effetti descritti qui sotto:

1 – Alieni piccoli
2 – Alieni rimpiccioliti di 1/4
3 – Alieni piccolissimi
4 – Alieni rimpiccioliti della metà
5 – Alieni verdi trasparenti
6 – Alieni rossi trasparenti
7 – Alieni invincibili
8 – Strizzafaccia piccolissimi
9 – Uova grandi
10 – Nemici ostici
11 – Alieni molto ostici
12 – Alieni più veloci
13 – Uova e strizzafaccia rossi
14 – Alieni lenti
15 – Alieni più veloci ma più deboli
16 – Strizzafaccia più veloci ma più deboli

Top Gear Daredevil (PS2)

Cheat vari
Inserite questi codici nel menu principale...

Tutte le città: △, L1, △, L1, △, R1
Tutte le macchine: △, L2, △, R2, △, L2, △, R2
Tutti i livelli bonus: △, L1, △, R1, △, L2, △, R2
Vincere nel modo a un giocatore: △, L2, △, R2, △, L1, △, R1

Saltare i livelli
Durante il gioco, premete ▲, ▼, ▲, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, ▼, ◀, ▲, ▶
Tempo e continue infiniti
Durante il gioco, premete ▲, ▼, ▲, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, ▲, ◀, ▲, ▶

Final Fantasy IX

Blackjack
Per attivarlo dovete completare il gioco e assistere alla sequenza finale finché non appare la scritta "The End". A questo punto premete R2, L1, R2, R2, ▲, ✕, ▶, ●, ▼, △, L2, R1, R2, L1, ■, ■. Sentirete il tipico suono di selezione di un oggetto. Ora premete ST► per giocare a Blackjack. Sapete come si gioca, no? Vince chi si avvicina di più a 21 (le "figure" valgono 10) tra voi e il mazziere, perde sicuro chi oltrepassa questa quota. Si parte con un gruzzolo di 1000 crediti da puntare.

Unreal Tournament (PS2)

Stealth Mutator
Premete ■, ■, ●, ●, ■, ●, ● nel menu principale. Selezionate la modalità multiplayer e scegliete lo Stealth Mutator.

Capoccioni
Premete ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶, ●, ●, ● nel menu principale. Selezionate la modalità multiplayer, evidenziate l'opzione 'Mutators' e premete ✕. Evidenziate la nuova opzione 'Big Head', poi premete ▶, ✕.

Multiplayer via Firewire
Dovete procurarvi innanzitutto un hub Firewire per PC con quattro uscite. Con dei cavi Firewire, connettete la porta i.Link di una, due, tre o quattro PS2 all'hub. Ora, premete ST► per mettere in pausa durante un multiplayer a due giocatori e premete ◀, ●, ◀, ▶, ■, ▶. Durante la schermata di attesa, tutti i giocatori devono premere il tasto ST►.

Multiplayer via USB
Stavolta vi servono un mouse USB e una tastiera USB. Modificate la configurazione dei controlli in modo che il giocatore 3 usi la tastiera e il giocatore 4 il mouse. Ora potete giocare in quattro!

Need for Speed: Porsche 2000

Trucchi vari
Inserite i seguenti codici e dovreste sentire l'urlo di un guerriero alla carica:

Personaggi Wu: ■, ■, R2, R2, R1, R1, ■, ■
Personaggi Shu: ■, ■, R1, R1, R2, R2, ■, ■
Free Mode: tenete premuto △ e successivamente premete R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2

Editor filmati
Nel menu principale, premete R2, R2, R2, L2, L2, L2, R1, L1 e dovreste sentire delle urla di esultanza. Nel menu Options sarà apparsa l'opzione 'Opening Edit', che vi consente di modificare la sequenza introduttiva cambiando i personaggi.

Sblocco di tutti i personaggi segreti
Nella schermata dei titoli, premete ■, R1, ■, R2, ■, R2, ■, R1 e sentirete delle urla di esultanza. Ora tutti i personaggi del gioco sono selezionabili.

Energia gratis!
Trovate un save point, anche se non avete una memory card. Quando vi viene chiesto se volete salvare, declinate l'invito. Una volta tornati al gioco, vi ritroverete con l'energia al massimo.

GunGriffon Blaze (PS2)

Bombe extra
Scegliete 'FEA_MASTER' come nome del pilota (dove '_' sta per spazio), 'Mexico' come nazione, 'Female' come sesso, e partirete con 12 bombe incendiarie.

SSX (PS2)

Sblocco di tutti i codici - Hiro
1CB250B0 61DFB00C
1CB250B4 61DFB00C
Sblocco di tutti i codici - Zoe
1CB25484 61DFB00C
1CB25488 61DFB00C
Sblocco di tutti i codici - JP
1CB25748 61DFB00C
1CB2574C 61DFB00C
Sblocco di tutti i codici - Jurgen
1CB25238 61DFB00C
1CB2523C 61DFB00C
Sblocco di tutti i codici - Kaori
1CB25374 61DFB00C
1CB25378 61DFB00C
Sblocco di tutti i codici - Elise
1CB2570C 61DFB00C
1CB25710 61DFB00C

Metal Gear Solid 2 Demo (PS2)

Razioni
4CBB74BE 1456E7A2
Granate
4CBB7480 1456E788
Caricatori vuoti
4CBB747A 1456E7A6
Spray
4CBB7474 1456E7A6
Stun
4CBB746A 1456E7A1
Chaff
4CBB746C 1456E7A1
Scatolone C inzuppato
4CBB74F6 1456E7A6
Scatolone C
4CBB74F6 1456E7A6
Scatolone B
4CBB74F8 1456E7A6
Scatolone
4CBB74E8 1456E7A6
Uniforme nemica
4CBB74D0 1456E7A6
Diazepam
4CBB74CA 1456E7A2
Bende
4CBB74C6 1456E7A2
C4
4CBB7462 1456E788
FA-MAS
4CBB7458 1456E7AE
SOCOM
4CBB7452 1456E799
USP
4CBB7454 1456E799
M9
4CBB744E 1456E7B5
Invisibilità
1CBDFAD8 1456E7A6
Telecamera
4CBB74E2 1456E7A6
Telecamera ST
4CBB7468 1456E7A6

Darkstone

Valore massimo dei parametri:
Strength
800E BEA0 03E7
800E BEB8 03E7
Magic
800E BEA2 03E7
800E BEBA 03E7
Dexterity
800E BEA4 03E7
800E BEBC 03E7
Vitality
800E BEA6 03E7
800E BEBE 03E7
Health
800E BEC0 03E7
800E BEC4 03E7
Mana
800E BEC2 03E7
800E BEC6 03E7
Armor class
800E BECC 03E7
Hit %
300E BEE2 0064
Magic resistance
300E BEE4 0063
Fire resistance
300E BEE5 0063

Driving Emotion Type-S (PS2)

Iniziare dall'ultimo giro - GT
3CD73CB2 1456E7A1
Iniziare dall'ultimo giro – Division 1, 2, 3
4CD48B28 1456E7A7
Macchine trasparenti
4CD48B28 1456E7A7
Giri sempre al massimo
1CD4D560 D85CE7A5

Time Crisis: Project Titan

Tempo infinito
8007 66F4 171C
Inutile ricaricare
8007 6760 0006
Vite infinite
8007 6768 0005
Precisione 100%
800C 888C 03E7
800C 8890 03E7

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 TEL.039/2720499
20052 – MONZA (MI) E-MAIL INFO@BITWORLD.IT
TEL./FAX039/747171 WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ALONE IN THE DARK NEW NIGHTM.	TEL
BATMAN GOTHAM RACER	TEL
BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE SAGA1+MODELLINO ROBOT	L.129
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITAN COMMANDO	L.129.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DEVILMAN	L.139.000
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DIGIMON WORLD 2	TEL
DINO CRISIS 2	TEL
DRACULA X (JAP)	L.95.000
DRACULA OTHER STORY	TEL
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.89.000
DRAGON QUEST 7	TEL
EINHANDER	L.69.000
FISHERMAN BAIT	L.39.000
FINAL FANTASY TACTICS CON OROLOGIO E CARD	L.129.000
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
EVANGELION	L.89.000
GEPPY X	L.129.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED	L.129.000
HOKUTO NO KEN 2	TEL
JADE COCOON	L.59.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.79.000
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L.89.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 97	L.99.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.99.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000
RAYSTORM (JAP)	L.89.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BEATMANIA 4	TEL
HOKUTO NO KEN 1	L.139.000
PANZER FRONT	TEL
PERSONA 2 USA	L.139.000
POCKET FIGHTER	L.29.000
POINT BLANK 3	TEL
KING OF FIGHTERS KYO	L.89.000
RANMA 1/2	L.139.000
RHAPSODY	L.129.000
ROBOT DANDY	L.129.000
ROCKMAN X 5	TEL
S.HERO SAKUSEN	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
S.ROBOT TAISEN GAIDEN	MARZO
ROCKMAN X 5	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.59.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.129.000
TALES OF ETERNIA	TEL
TASTUNOKO FIGHT	L.139.000
TOKYMEKY MEMORIAL 2	TEL
TIME BOKAN GOGOGO	TEL
TIME CRISIS PROJECT TITAN	TEL
TOBAL 2	L.89.000
TWILIGHT SYNDROME	L.139.000
VALKIRYE PROFILE USA	L.139.000
WINNING ELEVEN 2000	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART	TEL

GIOCHI USATI:

ACE COMBAT 2	L.19.000
BUSHIDO BLADE	L.19.000
FIFA 98	L.19.000
RIVAL SCHOOL	L.25.000
SINDACATE WARS	L.29.000
TEKKEN 2	L.19.000

GAMEBOY ADVANCE TEL
SUPER MARIO ADVANCE
F.ZERO
SILENT HILL
ROCKMAN
ADVANCE G.T-A
MOMOTARO FESTIVAL

CD MUSICALI:

CAVALIERI ZODIACO	L.29.000
DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
DRACULA X	L.29.000
ZELDA 2 DOPPIO CD	L.58.000
SHENMUE JUKE BOXE	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	L.299.000
CONTROLLER PER DENSHA DE GO	L.89.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.99.000
CONVERTITORE USA/JAP/EURO PER PSONE E SCPH 9002	L.58.000
FRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRI.	L.79.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
VOLANTE+PEDALIERA+VIBR.	L.69.000
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL 50/60	
MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000	

PLAYSTATION 2 GIOCHI JAP:

ARMORED CORE II ANOTHER AGE	TEL
BOUNCER	L.179.000
BLOODY ROAR 3	TEL
DARK CLOUD	L.179.000
DENSHA DE GO 3	TEL
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	L.159.000
DNA DARK NATIVE	TEL.
DYNASTY WARRIOR 2	L.159.000
SSX EXTREME RACING	L.179.000
EXTERMINATOR	TEL
F1 RACING CHAMPIONSHIP	TEL
FIFA 2001	L.159.000
GRAN TURISMO 3	TEL
GUNDAM G-SAVIOR	L.179.000
OLIMPIC 2000	L.159.000
WINNING ELEVEN 5	TEL
TEKKEN	L.149.000
MOBILE SUITE GUNDAM	TEL.
MOTO GP NAMCO	L.149.000
NBA LIVE 2001	TEL
ONIMUSHA	TEL
RIDGE RACER V	L.159.000
SHADOW OF MEMORY	TEL
SIDEWINDER MAX	L.179.000
SILENT HILL 2	TEL
SILENT SCOPE	L.159.000
SILPHEED	L.169.000
SUNRISE HERO R	L.179.000
ZEONIC FRONT+GUNDAM 0079	TEL
ZOE	TEL
VELVET FILE PLUS	TEL
WIN BACK	L.179.000
WINTER GAMES SNOWBOARDING	L.179.000
WTA TOUR TENNIS	TEL

ACCESSORI:

MEMORY CARD 8MG.	L.79.000
SUPPORTI VERTICALI	L.49.000
VGA BOX PER IL MONITOR	L.139.000
PLAYSTATION 2 JAP	L.999.000
PLAYSTATION 2 PAL	L.839.000

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feed*back*

mbittan@tin.it

[r]umori

saint etienne	**interlude**
dZihan & kamien	**refreaked**
aavv	**the sopranos volume 2 (OST)**
aavv	**the trip (OST)**
lemon jelly	**lemmon jelly KY**

@rtevideoludica: videogames/fumetti

Tra gli highlights dell'ultima edizione della *Game Developers Conference* (San José, 20-24 marzo), spiccava la conferenza di Scott McCloud, *"Videogames and Comics: Separated at Birth?"* (letteralmente "Videogiochi e Fumetti: Separati alla Nascita?"). Teorico del fumetto – è l'autore di opere seminali come *Understanding Comics* (1993) e *Reinventing Comics* (2000) – McCloud ha esplorato a fondo il rapporto quasi incestuoso che sussiste tra videogames e fumetti. Un tema di grande attualità, considerando le recenti contaminazioni di stili e di soluzioni narrative adottate dai due media. In questo senso, **Jet Grind Radio** rappresenta un esempio paradigmatico: *"Il gioco di Sega tenta infatti di fondere l'animazione dei cartoni animati e lo stile in-your-face dei fumetti Marvel con le dinamiche videoludiche, erodendo le barriere che li hanno a lungo separati"*, ha sottolineato McCloud. Media essenzialmente visuali, indirizzati ad un pubblico infantile, e ancora oggi contestati dai paladini della cosiddetta "cultura alta", fumetti e videogiochi sono l'espressione compiuta di una cultura popolare. Ma tra i due media sussiste una profonda divaricazione in termini di consumo: laddove i comics si collocano ai margini della cultura di massa, specie negli Stati Uniti, i videogames ne rappresentano uno dei pilastri. In secondo luogo, il fumetto resta l'opera di un singolo autore, mentre il videogioco è frutto di un lavoro collettivo. McCloud ha sottolineato che l'industria americana dei comics è vicina alla *debacle*: *"Il 99% degli americani non legge fumetti. Marvel Comics è prossima al fallimento. Quando mi chiedono che lavoro faccio e rispondo che sono un disegnatore di fumetti, in genere la risposta è 'Ma va? Non credevo che li producessero ancora'"*, ha commentato amaramente McCloud. *"Eppure i fumetti* – ha prontamente aggiunto – *svolgono la medesima funzione sociale dei videogiochi e dei film: offrono una via di fuga – temporanea ma efficace – dal grigiume della vita quotidiana."* Rispetto ai videogiochi, ormai pienamente inseriti in un "mercato" con tutti i pro e contro che ciò implica, i fumetti non hanno rinnegato la loro matrice anarchica e underground, e sono *"ancora oggi, uno spazio di sperimentazione artistica e conservano un'irriducibile carica sovversiva."* Tuttavia, non possono più essere definiti *"una forma viva e sorprendente della cultura contemporanea"*. McCloud ha ricostruito i momenti più grigi della storia dei fumetti, ricordando che *"negli anni cinquanta, il governo americano aveva attuato una serie di manovre di censura preventiva contro i fumetti. Gli albi venivano bruciati nelle strade. Era cominciata una vera e propria persecuzione, culminata nella istituzione di un codice dei fumetti che indicava nel dettaglio che cosa fosse accettabile e cosa invece proibito"*. Oggi la censura è diventata preventiva: la vera malattia dei comics è la mancanza di coraggio. Secondo McCloud, il fumetto – al pari del videogioco – è maturato come un'industria autonoma ed indipendente relativamente tardi, vale a dire negli anni ottanta. McCloud ritiene che i videogiochi abbiano raccolto l'eredità dei fumetti: *"Perché limitarsi a leggere Superman quando è possibile interpretare Superman?"*, ha commentato. Straordinaria e mutevole, radicale e trasgressiva icona del presente, i videogames sono la forma culturale che meglio restituisce le idiosincrasie della società dell'accelerazione. McCloud ha rivelato di essersi avvicinato ai fumetti dalla porta di servizio: *"E' stato un mio compagno di scuola a "traviarmi", a convertirmi ai fumetti. Prima di leggere strisce ed albi a fumetti passavo il mio tempo in compagnia di maestri della fantascienza come Clarke e Asimov."*

In *Understanding Comics*, McCloud ha esposto una definizione di fumetto come "arte sequenziale" [*sequential art*], serie di quadri e di immagini capaci di simulare un *continuum* spazio-temporale, una narrazione. McCloud sostiene inoltre che, in ogni arte, è possibile individuare quattro tipologie di artisti: *formalisti, intuizionisti* (o *naturalisti*), *classicisti* e *iconoclasti*. I formalisti *"prediligono la forma rispetto al contenuto e sono interessati ai meccanismi intrinseci dell'arte piuttosto che all'arte in quanto pratica."* I naturalisti, d'altra parte, *"ritengono che l'arte sia espressione diretta dell'interiorità dell'artista. Vivisezionare l'ispirazione equivale a sopprimere il gesto creativo: l'arte deve essere spontanea"*. La principale preoccupazione dei classicisti consiste invece nel *"classificare una serie di opere sublimi, lavori fuori dal tempo – il cosiddetto "canone" – che vanno apprezzati ed imitati."* Gli iconoclasti, infine, *"ricercano la verità e l'onestà intellettuale in ogni produzione artistica."* La tassonomia è versatile e flessibile: le quattro categorie non sono esclusive, ma tendono a sovrapporsi e a contaminarsi vicendevolmente. McCloud si considera un formalista, mentre definisce Spiegelman, l'autore di Maus, *"formalista ed iconoclasta insieme."*

Reinventare i fumetti per reinventare i videogiochi

Nel *Reinventing Comics*, McCloud ha sostenuto che il futuro dei videogiochi e dei fumetti - se non della comunicazione *tout court* - è nella rete. *"Con Internet verrà a cadere la distinzione tra i tradizionali comparti dell'industria dell'intrattenimento. Di fatto, il fenomeno è già in atto: la rete segna la fine della 'balcanizzazione' della cultura e della ghettizzazione di forme culturali popolari."* La rete ha il grande merito di ridefinire le formule di distribuzione e di rendere possibile il sovvertimento di equilibri innaturali. *"Quando Disney ha tentato di colonizzare Internet a colpi di milioni di dollari, ho temuto che l'era della sperimentazione fosse finita. Eppure, due anni dopo, Disney ha battuto in ritirata, il suo portale "Go" ha chiuso i battenti, mentre scottmccloud.com è ancora lì*, alive and kickin'. *Grazie al cielo, lo spazio virtuale della rete obbedisce a leggi differenti rispetto a quelle fisiche."* ha dichiarato McCloud tra gli applausi scroscianti del pubblico. *"Le corporation determinano i gusti del pubblico e sopprimono la sperimentazione. E' venuto il momento per il singolo autore di dimostrare il suo valore, offrendo ai lettori contenuti originali e controversi, senza temere la censura preventiva imposta dai dannati reparti marketing. E questo non vale solo per i fumetti, ma soprattutto per i videogiochi, che rischiano una deleteria omogeneizzazione."*

McCloud ha parlato anche della tensione estetica che regola il funzionamento dei due media. In particolare, ha osservato che *"tanto i programmatori di videogiochi quanto i disegnatori di fumetti oscillano da sempre tra la tendenza fotorealistica e la pura astrazione"*. Perseguire ossessivamente la via del realismo porta, secondo McCloud, *"ad una riduzione del potenziale fantastico e fantasmatico dell'immagine: tanto il giocatore quanto il lettore di fumetti compiono un'operazione di "completamento" dell'immagine per mezzo della fantasia. Nel momento stesso in cui l'immagine mira alla perfezione mimetica, viene a cadere lo sforzo del lettore, sforzo che è prima di tutto un piacere. Maggiore il livello di astrazione del protagonista, tanto più facilmente i lettori/giocatori saranno in grado di identificarsi in lui."* Il discorso di McCloud ricorda un'analoga diaspora che si è verificata in occasione del passaggio dal cinema muto a quello parlato. Secondo diversi teorici, infatti, l'avvento dei "talkie" ha *de facto* impoverito l'arte cinematografica perché ha ridotto l'importanza dell'espressività degli attori. McCloud ha anche operato una distinzione tra "personaggio", definito come *"veicolo per l'identificazione"*, *"struttura concava"*, *"secchio vuoto da riempiere"* e "paesaggio", descritto come *"esperienza intossicante"*, che eccede e trascende al tempo stesso *"l'immediatamente percepibile."* Secondo McCloud, uno dei motivi per cui gli sparatutto in prima persona hanno riscosso così tanto successo va da ricercare nel fatto che rendono possibile un'immersione totale nel paesaggio, rinunciando all'identificazione

con un personaggio standard: *"C'è una sola Lara Croft, ma diecimila combattenti invisibili che popolano gli scenari virtuali degli sparatutto in prima persona. Il protagonista degli sparatutto in prima persone è un personaggio invisibile, la cui identità è continuamente ridefinibile, fluttuante e fluida."* Will Wright, creatore di **Sim City** e **The Sims** ha esposto un analogo concetto nel corso della conferenza intitolata *"Design Plunder"*: *"Il relativo "anonimato" dei pupazzetti Lego e PlayMobil è tutt'altro che casuale: privi di una identità forte, si prestano benissimo ad accogliere quelle proiettate da milioni di bambini."*

McClould si è soffermato anche sulla distinzione che sussiste tra l'industria dei comics americana e dei manga nipponici, sostenendo che l'antitesi è presente anche nel settore videoludico. I manga *"sono parte integrante dell'industria della cultura,"* nonché *"allegoria di ogni esperienza sociale"*. I manga *"conoscono una diffusione stratificata: anche gli adulti ne consumano quantità industriale laddove i comics sono fruiti essenzialmente da teenagers. Anche per questo motivo* – ha concluso McCloud – *risultano più vulnerabili agli attacchi delle istituzioni"*. Anche la percezione del fumetto è differente: *"I lettori di comics negli Stati Uniti sono considerati dei loser, dei nerd* [vedi i film di Kevin Smith, ndMBF], *mentre in Giappone questo non avviene."* Un'altra differenza cruciale tra manga e comics riguarda l'estrema eterogeneità dei generi dei primi contro la monolitica rigidità dei secondi: *"Laddove in America si è imposto un unico genere – i super eroi – che ha finito per soffocare tutti gli altri, in Giappone i manga esplorano un'incredibile varietà di temi e argomenti."* McCloud sostiene che sia possibile individuare un'analoga distinzione in ambito videoludico. Negli Stati Uniti, infatti, se si eccettuano poche isole di originalità (McCloud ha citato **The Sims** e **Roller Coaster Tycoon**), i generi delle simulazioni sportive e degli sparatutto in prima persona mantengono un primato di vendite schiacciante (con sommo dispiacere di Matsuura, il creatore di **Parappa The Rapper**, vedi reportage GDC). Il successo massivo di titoli come **Quake** e **Unreal Tournament** ha avuto *"effetti disastrosi per l'industria dei videogiochi* – ha dichiarato McCloud – *perché ha finito per incanalare la produzione in un'unica direzione."* Sin dalla sua apparizione negli anni Trenta, il genere dei super-eroi si è fatto veicolo dei sogni, delle speranze, delle ansie e delle preoccupazioni di una nazione, l'America, che ha svolto il ruolo di protagonista nel ventesimo secolo. La fauna complessa dei *super-heroes* è specchio riflettente ma al tempo stesso deformante degli Stati Uniti, termometro dello status emozionale del paese nonché capro espiatorio per i mali sociali. I videogiochi, oggi, hanno in qualche modo ereditato il medesimo destino: si pensi al fatto che dopo tragedie che hanno avuto come protagonisti dei teenagers – culminato con il massacro nella scuola di Columbine, in Colorado – l'opinione pubblica ha preferito puntare il dito contro i videogames anziché farsi un sano esame di coscienza. McCloud ha tuttavia invitato programmatori e giocatori, disegnatori e lettori a guardarsi dal fatalismo: *"L'affermazione di un unico genere - supereroi in campo fumettistico, FPS (first-person shooters) in ambito videoludico – non è un processo inevitabile: il Giappone ne è la dimostrazione. Il fatto che si siano affermati dei generi assolutamente originali come la simulazione di corsa dei cavalli e soprattutto il genere dei virtual pet, dei dance games e dei simulatori di appuntamenti, dimostra che c'è spazio per l'innovazione e per l'esplorazione."* Infine, McCloud ha fatto osservare che *"per descrivere un videogioco non servono aggettivi, ma verbi, dato che la pratica videoludica è prima di tutto un'azione: nei videogames occidentali, il verbo/azione dominante è "distruggere". In quelli giapponesi, al contrario, è "creare", "incontrare", "ballare", "allevare"..."* McCloud ha invocato dunque una maggiore diversificazione, e guarda con fiducia ad Internet, *"uno spazio protetto che rende possibile la sperimentazione e la diversificazione dei contenuti."* McCloud ha fornito un esempio concreto: il suo fumetto dedicato al tema degli scacchi disponibile sul suo website, diventato nel giro di poche settimane una lettura di culto tra gli appassionati del popolare gioco. McCloud ritiene inoltre che l'offerta di contenuti in pochi anni sarà così travolgente che il ruolo del critico e del mediatore diventerà assolutamente cruciale: *"il critico transmediale svolgerà la funzione di filtro e sarà l'unico rimedio contro l'information overload. E' necessario dunque allevare una nuova generazione di critici capaci di riconoscere diverse forme di espressione artistica e culturale."* Secondo McCloud non ha senso parlare di New Economy oggi: *"La new economy nascerà solo quando potremo acquistare bit e non atomi. Amazon.com non è che un servizio di vendita per corrispondenza, non offre nulla di radicalmente innovativo."* McCloud è tra coloro – come Jakob Nielsen – che credono nella formula dei micro-pagamenti, vale a dire nella possibilità di acquistare contenuti digitali per pochi centesimi, anziché pagare il prodotto completo ad un prezzo decisamente più alto. Secondo McCloud entro un paio di anni al massimo si arriverà ad una soluzione definitiva: compreremo strisce di fumetti ed episodi di videogame direttamente dalla rete.

bibliografia

- *Understanding Comics* (1993)
- *Re-inventing Comics* (2000)
- www.scottmccloud.com

letti/riletti

Oltre a raccomandare caldamente la lettura dei due libri di McCloud, a tutti coloro che fossero interessati ad approfondire l'argomento, segnalo una serie di saggi in lingua italiana di recente pubblicazione.

Cominciamo con l'interessante *Supereroi e superpoteri. Storia e mito fantastico nell'America inquieta della guerra fredda* di Alessandro Di Nocera, edito da Castelvecchi. Al pari del recente film di Shymalan, *Unbreakable – Il Predestinato*, il libro di Nocera esplora in modo approfondito il ruolo e la funzione dei super-eroi all'interno della cultura americana. Personaggi come l'Uomo Ragno, Batman, i Fantastici Quattro, Superman sono una perfetta metafora cartacea dei trionfi e i fallimenti di un intero secolo. Dalla crudeltà della Seconda Guerra Mondiale alle tensioni della Guerra Fredda, dall'omicidio di J. F. Kennedy, all'allunaggio dell'Apollo 11, dall'avvento dell'era digitale alla nuova peste dell'AIDS, non c'è episodio della recente storia americana che non sia stato riletto in chiave metaforica dai fumetti. Si pensi, per fare un esempio cinematografico, all'utilizzo allegorico dei Fantastici Quattro nel bellissimo *Tempesta di Ghiaccio* di Ang Lee, tratto dall'omonimo romanzo di Rick Moody. Nocera dimostra che i super-eroi dei comics americani sono per lo più individui che vivono ai margini, outsiders e solitari, incompresi e contestati tanto dall'opinione pubblica che dalle istituzioni. Nocera porta fino alle estreme conseguenze il discorso impostato da McCloud, concludendo che i supereroi sono al tempo stesso sogno ed incubo della contemporaneità, drammaticamente incapaci di riportare l'ordine e l'equilibrio in una società malata. Nocera ha ricostruito l'evoluzione del genere, sottolineando il progressivo disincanto nei confronti del super-eroe: nella società attuale, priva di una morale solida, teatro del caos e dell'entropia, il Superuomo è una vittima, un personaggio vulnerabile, addirittura confuso.

Trasferiamoci in Giappone. Castelvecchi ha pubblicato due opere di grande interesse: *Manga. Immagini del Giappone contemporaneo* di Silvia Lucianetti e Andrea Antonini nonché *Shonen Ai. Il nuovo immaginario erotico femminile tra Oriente e Occidente* di Veruska Sabucco. Il primo sottolinea il rapporto tra cultura popolare e contemporaneità nipponica. Complementare allo splendido e tuttora ineguagliato *Sol Levante* di Gomarasca/Valtorta (Costa & Nola), il saggio di Lucianetti ed Antonini rappresenta uno strumento prezioso per capire le ragioni dell'invasione giapponese

Su un altro versante, Veruska Sabucco ha indagato il fenomeno dello "shonen ai", vale a dire quella fiction, principalmente manga, a tema omoerotico maschile. Il saggio si apre con una sintetica ma utilissima panoramica sulla situazione dei manga in Giappone, un mercato di dimensioni impressionanti che non conosce eguali in occidente. Quindi la Sabucco descrive in dettaglio tutta quella produzione manga volta a rileggere in chiave omoerotica i rapporti inter-personali tra i personaggi maschili di serie popolari, televisive, letterarie e cinematografiche. La Sabucco indaga anche le ragioni psicologiche dietro il consumo di questo tipo di fiction e le dinamiche di lettura da parte del pubblico femminile. Infine, a tutti coloro che fossero interessati a capire meglio l'universo dei fumetti *tout court*, consiglio due opere brillanti: *Fumetti: guida ai comics nel sistema dei media* di Sergio Brancato e *Fumetti, anime del visibile* di Gino Frezza. Nonostante la prosa accademica, i due saggi si leggono in modo scorrevole. Brancato esamina i legami e le contaminazioni, reali o apparenti, volute o inevitabili, tra il fumetto e il resto del mondo mass-mediatico, senza trascurarne problemi economici e meccaniche di produzione, delinea la genesi del medium e ne indica la funzione sociale e culturale all'interno del sistema globale dei mass-media, ricostruendone l'evoluzione nel nostro secolo ed evidenziandone i fenomeni, le estetiche, i mutamenti e la trasformazione tecnologica. Particolarmente interessante, a questo proposito, il capitolo sei, *"Cyberpunk e cybercomics"*.

L'ambizioso saggio di Frezza - professore associato di Sociologia dei processi culturali e di Teoria e tecnica del linguaggio cinematografico presso l'Università di Salerno - indaga il ruolo svolto dai comics nel più vasto e complesso sistema dei media. Al pari di Brancato, Frezza ricostruisce le origini del medium e ne individua gli apparati, le marche di riconoscimento e i sistemi di comunicazione, esplorandone i simboli e le figure più convenzionali (super-eroi *in primis*) sottolineando come queste abbiano incarnato metonimicamente i momenti cruciali del ventesimo secolo. In molti casi, i fumetti hanno svolto un ruolo di critica nei confronti della tecnologia e dell'uso della scienza. Frezza indaga anche il proficuo interscambio tra cinema e fumetto. *Fumetti, anime del visibile* non è solo un saggio ma anche una bussola per orientarsi nel territorio di un'espressione artistica che ha oltre un secolo di vita. Buona lettura.

bibliografia

- Silvia Lucianetti, Andrea Antonini, *Manga. Immagini del Giappone contemporaneo*, Castelvecchi, 2001 (lire 24.000)
- Veruska Sabucco, *Shonen Ai. Il nuovo immaginario erotico femminile tra Oriente e Occidente*, Castelvecchi, 2000 (lire 18.000)
- Alessandro Di Nocera, *Supereroi e superpoteri. Storia e mito fantastico nell'America inquieta della guerra fredda*, Castelvecchi, 2000 (lire 34.000)
- Sergio Brancato, *Fumetti: guida ai comics nel sistema dei media*, Datanews, 2000, (lire 22.000)
- Gino Frezza, *Fumetti, anime del visibile*, Meltemi, 2000 (lire 27.000)

mbfmail

Ue',
Si era nella digressione dei tempi, quelli morti. Quando si cerca qualcosa di vivo, e si dissimula l'avvenente svagatezza, maliziosa, del benessere; funzionale - giàssia, floridezza che si nutre benché saccente, autocompiaciuta rivalsa in altercazione con ricordi imprecisi, smarriti e caotici. *M-I 2*, una semplice inquadratura, statica e dinamica: la bellezza del movimento rallentato, quella vanagloriosa eleganza che enuncia rigore. Si era nei ricordi del tempo, quello che scorre copioso come melma o idromele, e quale mare inghiottirà la grinza, la traccia fluita e i suoni, le voci, quale tempesta spazzerà via l'effigie di quello che è stato, quale cruciforme allegoria trapasserà la ragione per rievocar la magione, docile culla della memoria nostra, se non l'austero canuto fotogramma. Si era nelle voci del vento, quello gelido che ti smuove le membra, quando cammini per strade che non portano in loco alcuno e ti convinci dell'imperitura, intramontabile giovinezza delle cose fintantoché il tremore iracondo della rivolta ti infervora la fronte, e sei disposto a tutto pur di conquistare un minuto ancora e urlare che sei ancora vivo, perché in un mondo senza regnanti l'unica legge è il potere... (**Powermonger**, 1990 – Bullfrog).
luca abiusi

PrimoPiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

CERCO per PSone **Final Fantasy VII** edizione Platinum. Per informazioni telefonare preferibilmente dopo le 21 al numero 06/6530653 e chiedere di Michele oppure mandare una e-mail all'indirizzo salatinoit@libero.it. Annuncio valido solo per Roma e provincia. Richiesta massima serietà.

VENDO per PSone in versione PAL, originali e in ottime condizioni a L.25.000 cadauno i seguenti titoli: **Final Fantasy VII**, **Final Fantasy VIII**, **Gran Turismo 2**, **Tekken 3** e **Dead Or Alive**.
Per informazioni telefonare al numero 049/606287 e chiedere di Alessandro oppure scrivere all'indirizzo e-mail lincetto@freemail.it.

VENDO per PlayStation2 i seguenti giochi in versione PAL: **Moto GP** (L.35.000), **F1 Championship Season 2000** (L.35.000), **Ridge Racer V** (L.35.000). Inoltre vendo per PSone i seguenti giochi in versione PAL: **Dino Crisis 2** (L.35.000), **TOCA WTC** (L.25.000). Spese di spedizione a carico del destinatario.
Per informazioni telefonare dopo le ore 20 al numero 0331/844131 e chiedere di Alessandro.

VENDO Atari Jaguar versione JAP/USA Rgb 69Hz in perfette condizioni con 1 joypad e 3 giochi: **Rayman**, **Alien Vs Predator** e **Kasumi Ninja** a L.400.000. Vendo inoltre giochi per Atari Lynx. Prezzi non trattabili, no scambi, spese di spedizione a carico del destinatario. Telefonare in orario d'ufficio al numero 06/6631547 o al numero 06/6637030 e chiedere di Marco.

CERCO per PSone in versione PAL **Koudelka**, **Legend of Dragoon** e **Final Fantasy IX**. Sono disposto anche ad eventuali scambi. Telefonare ore pasti al numero 080/3978149 e chiedere di Biagio. Astenersi perditempo.

VENDO per PSone i seguenti giochi in versione PAL e in ottime condizioni: **Tony Hawk's Skateboarding** (L.30.000), **Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back** (L.20.000), **Mortal Kombat Trilogy** (L.20.000), **Final Fantasy VIII** (L.60.000). Inoltre cerco per PSone il gioco **The Unholy War**.
Per informazioni telefonare al numero 02/90721342 e chiedere di Luigi oppure mandare una e-mail all'indirizzo mancomix@tin.it.

VENDO console Sony PlayStation versione PAL con due joypad, memory card da 1 mega e il gioco **Gran Turismo** (versione originale italiana) a L.150.000. Vendo inoltre sempre per PSone giochi originali in versione europea a L.20.000/25.000 cadauno, tutti compresi di manuale di istruzioni e confezioni in ottimo stato. Per informazioni chiamare il numero 085/412256 o il numero 0328/6558828 ore serali e chiedere di Alessio.

VENDO per PSone i seguenti giochi: **Spyro 1**, **2** e **3** (PAL) a L.100.000, **Dark Messiah** (JAP) a L.40.000, **Soul Of The Samurai** (JAP) a L.45.000, **Virus** (PAL) a L.40.000, **Septentrion-Out Of The Blue** (JAP) a L.50.000, **Legacy Of Kain: Soul Reaver** (USA) a L.35.000, **Echo Night** (JAP) a L.55.000, **Echo Night 2** (JAP) a L.50.000, **Clock Tower 2** (USA) a L. 45.000, **Koudelka** (4 CD PAL) a L.50.000, **Akuji The Heartless** (PAL) a L.40.000, **Tenchu: Shinobi-Gaisen** (JAP) a L.80.000, **Dolphin's Dream** (JAP) a L.50.000, **Vagrant Story** (PAL) a L.45.000, **Blue Legend Of Water** (JAP) a L.50.000, **Soukaigi** (3 CD JAP) a L.60.000, **Tenchu** e **Tenchu 2** (PAL) in blocco a L.90.000, **Tomb Raider 2** (JAP) a L.60.000, **Tomb Raider 3** (2 CD JAP) a L.80.000. Vendo console Sega Dreamcast giapponese con modifica interna perfettamente funzionante in blocco con 5 giochi: **Ecco The Dolphin**, **The Nomad Soul**, **Sonic Adventure**, **Rayman 2**, **Shadow Man** e 2 memory card a L.550.000. Vendo Game Boy Color nuovissimo con Game Boy Camera e alcuni giochi a L.300.000. Vendo Pocketstation originale giapponese a L.80.000. tutto il materiale è originale e in ottime condizioni (confezioni e istruzioni incluse). Vendo guide strategiche per **Resident Evil 2** (USA) a L.20.000 e **Silent Hill** (USA) a L.20.000. Vendo inoltre accessori per Playstation: guanto ("The glove", con cassetta dimostrativa, istruzioni e scatola) a L.50.000, joypad standard a L.10.000, tantissime riviste a prezzi bassissimi. Vendo anche moltissime collezioni di fumetti giapponesi e italiani in blocco (*Juliet*, *Video Girl Ai*, *Proteggi La Mia Terra*, *Dna 2*, *Shadow Lady*, *Present From Lemon*, *Caro Fratello*, *Georgie*, *Card Captor Sakura* e moltissimi altri sfusi o in corso di uscita). Prezzi trattabili.
Per informazioni telefonare o lasciare un messaggio al numero 0347/4564993 e chiedere di Alessio.

sul numero di ***giugno...***

L'attesa è finita...

OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19

06/56339373
FAX 06/56341133

DREAMLAND

VIDEOGIOCHI
CONSOLE
GADGET
dal Giappone e dall'America
VENDITA PER
CORRISPONDENZA
E.mail: dreamland1@libero.it

Playstation 2 JAP

... Le ultime novità...

Winning Eleven 5	199,000
J. League Perfect Striker	195,000
Code Veronica W/Demo Devil M	199,000
Klonoa	OPEN
Air ranger	195,000
Gran Turismo 3	OPEN
Gran Turismo 3 +VOLANTE	OPEN
Metalgear Solid 2	OPEN
Rayman Revolution	199,000
RC Revenge Pro	OPEN
F1 Racing Championship	199,000
Zoe W/ Demo M.G.S.	189,000
Armoredcore 2 Another Age	210,000
Extermination	195,000
Shadow of Memories	OPEN
Battle Gear 2	OPEN
Densha Dego 3	189,000
Bloody Roar 3	OPEN
Gallop Racer 5	OPEN

... e in più vantaggiose offerte

Alcuni Esempi... (Japan Version)

Madden 2001	145,000
Snowboard Beach	119,000
Orphen	109,000
Winning Eleven 2000	85,000
Silent Scope	129,000
Win back	129,000

VASTO ASSORTIMENTO
TITOLI USATI
TELEFONA!!!

WONDER SWAN COLOR

Console	249,000
Novità	
Wild Card	149,000
Guilty Gear Piet	125,000
Mobil Suit Gundam	129,000
Mr Driller	149,000
Final Fantasy II	OPEN
Dark Eyes	149,000

Playstation Jap

I più giocati... e i più attesi

Super Robot Alpha Gaiden ltd version	299,000
Super Robot Alpha Gaiden normal vers.	189,000
Metal Slug x	149,000
Tatsunoko Fighters	196,000
X-Men Mutant Accademy	169,000
Spiderman	165,000
Victory horror coll. Vampire Hunter	169,000
Forget me not	149,000
Sd Gundam generation - Fif.	129,000
Time Crisis project Titan	149,000
Klonohana Report	99,000

e tanti titoli a partire da £ 29,000

Nintendo 64

JAP - USA

Fino ad esaurimento scorte

Iss 2000	115,000
J League	65,000
Banjo Tooie	129,000
Zelda Majora's Mask	175,000
Super Mario	OPEN
Pokemon gold/silver	OPEN
Pokemon snap	139,000
Mario Party 2	109,000
Lego Racer	89,000
Win Back	69,000
Doom 64	29,000
Lamborghini	29,000
Bomber man	29,000
Human Grand prix	29,000
Snowbow kids	29,000
N.B.A. in + he zone 98	19,000
Dynamite soccer J League	19,000
Wild Chopper	19,000
Dual Heroes	29,000
Nagano	19,000
J League 1997	9,900
Mission Impossible	49,000
Quake II	49,000
Mace the Dark Age	39,000
N.B.A. 99	49,000
Ready 2 rumble	89,000
Dark Rift	19,000
Toy story 2	69,000
F. Zero X	49,000
Mortal Kombat	39,000
Mystical Ninjia (Goemon)	69,000

GIOCHI A £ 49,000

Gunbird 2	(JAP)
Aerowing 2	(JAP)
Mars Matrix	(JAP)
Espion Agents	(JAP)
Super Runabout	(JAP)
Star Gladiator	(JAP)
Space Grifffon	(JAP)
Virtual Athlete 2k	(JAP)
Monaco Grand prix	(JAP)
S. Speed Racing	(JAP)
Gauntlet Legend	(USA)
Omikron	(USA)
Seaman	(USA)
Makenx	(USA)
Power Stone 2	(USA)

...vasto assortimento dell'usato

Evangelion
Bandai Kit
Disponibili
Eva00 Eva01 Eva02 Eva 03
Eva04 Eva07 Eva011
Scala 1/100
£ 85.000

Abiti a Roma o dintorni?

Sono aperte le iscrizioni del primo torneo di "Winning Eleven 5" Giapponese su psx1
La quota di iscrizione è di £ 20.000
In palio:
1° Premio : Console PSX2 Jap + gioco Winning eleven 5
2° premio : Gioco a scelta + memory card + Joypad
3° premio: Game boy color

Telefona Affrettati!!!

DreamCast JAP/USA

... In Uscita

Il-bleed (USA)	OPEN
Half-life (USA)	OPEN
Eldorado Gate 4	99,000
ES (SEGA)	145,000
Evangelion typing/e	149,000
Close to	149,000
Advantaced Great Strategy 2001	185,000
Sakura Wars LMT. Version + vms	219,000
Bio Hazard code Veronica Perfect	135,000
Fighting v1 pers 2 (JAP)	135,000
Unreal Tournament (USA)	135,000
Evil Dead (USA)	129,000
Daytona (USA)	139,000
Quake III Arena (USA)	89,000

...e in più strepitose offerte...

ACCESSORI

Dolby dig. playworks camb. PSX2	475,000
Componenti AV CABLE per PSX2	35,000
SVIDEO cable PSX2	39,000
Optical cable PSX2	49,000
System selector (Per collegare fino a 4 console)	65,000
Presa SVIDEO	
Vga Box PSX2	149,000
Action Replay Datel 1.3	99,000
Monitor PSX ONE	389,000
Psx Change	55,000
Dcast Change	59,000

GAME BOY ADVANCE

Console + S.Mario + F.Zero	595,000
Console + 1 GIOCO	449,000
Castelvania	159,000
Silent Hill	159,000
J league Pocket	OPEN
Mr. Driller 2	OPEN
Bomberman Story	139,000

...E TANTI ALTRI

Vasto assortimento di modellini in resina Che fai aspetti? CHIAMA SUBITO!!!

Tutto la gamma model kit Bandai della serie Gundam
Master Grade (MG), Perfect Grade (PG), High Grade (HG)

MS-18E Kampfer
MG £ 135,000

MS-07b Gouf
MG
£ 99,000

MSN-00100.Hyaku-Shiki
Scala 1/100
MG £ 145,000

Alcuni esempi:

HG scala 1/144

MS-07B GOUF	55,000
RX-786P01 FB	55,000
G-SAVIOR	55,000

MG

RX78-2	
RX78 CUSTOM SET	85,000
RX78 CUSTOM SET 2	85,000
MS2-006 Z GUNDAM	120,000
RX178 MK II	100,000
RX178 MK II BLACK	90,000
MS-05B ZACKU I	75,000

e tanti altri....TELEFONA!

S.O.C. Bandai
Gaiking
W/Space Dragon
£ 299.000

THC

CRAZY WEEK: sette giorni di incredibili offerte,visitate il nostro sito e un simpatico omaggio "Hello Kitty" con ogni ordine!

PERCHÈ ABBIAMO PREZZI COSÌ BASSI ?

Nel nostro sito troverete i prezzi più bassi perchè siamo diretti importatori da 15 anni nel settore degli articoli elettronici e dell'intrattenimento.
Il nostro sito è on-line da due anni, vende all'utente finale accessori per i telefoni più diffusi (Nokia, Motorola, Ericsson, Siemens ...), accessori per i sistemi ludici casalinghi (Playstation, Playstation 2, Dreamcast) e componenti per Personal Computer a prezzi molto competitivi.
Trattiamo anche con i rivenditori con sconti fino al 60% sul prezzo del catalogo.

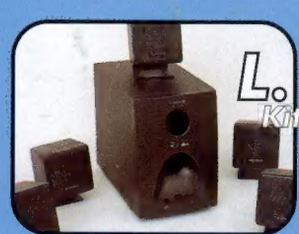
choose **THC**

L. 24.900
Joypad Dual Shock
doppia vibrazione, controlli analogici
Joystick Arcade Analog
doppia vibrazione, controlli analogici. L.48.900
Inoltre: Sony DualShock 2, VGA Box per PS-PS2, Vertical Stand, telecomando DVD.

L. 99.900
Volante SEGA
il miglior volante per giocare con le simulazioni di guida. Possiede lo slot per la VMS.
Joypad Stormega X
con slot per VMS e Vibra pack,la migliore alternativa al joypad originale. L.49.900

L. 21.900
Telefoni cellulari
riprodotti alla perfezione, da esposizione.
Telefono più piccolo al mondo
(sta nel palmo di una mano!) Si sente e si parla tramite auricolare con microfono ad asticella lasciando libere le tue mani per lavorare! L.25.900

L. 349.900
Lettore CD MP3 portatile
per avere sempre con te 650 MB (170 canzoni) di musica.Con ESP AntiShock (50 sec)
Lettore DVD-MP3-Dolby 5.1 AC3
leggere tutti i DVD,CD Audio e anche in MP3. AC3 Dolby Surround 5.1 compatibile con DVD. Senza protezione territoriale. L.799.000



L. 249.900
Kit Dolby Surround 5.1
AC3 DTS 1280 W P.M.P.O. per lettori DVD, Stereo, Televisione. 1 Subwoofer (con amplificatore 5.1) e 5 casse satelliti.
Inoltre: Autoradio CD-VideoCD-MP3 40w x 4 con frontalino estraibile, amplificatore Dolby AC3 5.1

L. 19.900
Cover per Nokia:
per dare un nuovo look al vostro cellulare, realizzate in materiale resistente. Antenne Luminose Laser trasformano il segnale GSM in luce a L. 19.900.
Auricolari Colorati lasciano le vostre mani libere di guidare, lavorare, scrivere...a L. 19.900

L. 15.900
Vibrazione Nokia 3210
ora il tuo 3210 può vibrare grazie ai nostri motorini originali Nokia senza saldature.
Cavo GSM-PC consente di aggiungere e cambiare suonerie, grafica, gestire messaggi SMS e rubrica, sbloccare il telefono, collegarsi ad Internet, aggiornare il software del tuo cellulare. Da L. 39.900.

in vendita al pubblico sul sito **WWW.THC-HK.COM**

THC S.a.S. Via S.Chiara 4, 10122 Torino
RIVENDITORI:Disponibili listini riservati ai rivenditori Uff.Comm. Tel.011/435.70.14 - Fax.011/439.04.99 - em@ail: rivenditori@thc-hk.com
ASSISTENZA CLIENTI:Tel. 011/521.78.46 - Fax 011/439.04.99 - e-m@il:assistenza@thc-hk.com - web:chat in tempo reale

Prezzi IVA inclusa, garanzia soddisfatti o rimborsati.Pagamento all'arrivo del pacco.